
POWER PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA MEDIA
http://www.magnamedia.de
3/97
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
G-NOME WETTBEWERB NACHTSICHT-GERÄT ZU GEWINNEN
Angriff auf Command & Conquer
Electronic Arts´ KKND
Sega Rally
Fahrspaß wie in Monte Carlo
MIT KÖPFCHEN & KANONE
TEST
MDK
Revolution im Action-Genre
PREVIEW PARADE
★ Panzer General 97
★ Ecstatica 2
★ Need for Speed 2
★ Conquest Earth
4 391054 207801 03

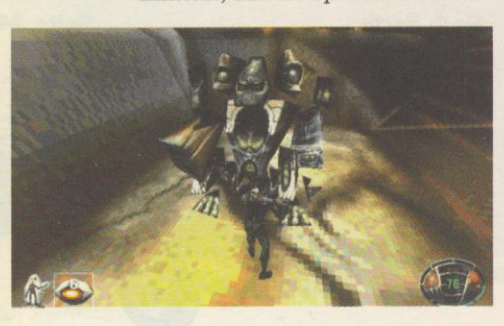


Das Schwarze Auge
Schatten über Riva
JETZT IM HANDEL!
Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung
TEL 0621-48286-700
INFO·LINE
FAX 0621-48286-710
Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkischen Feldzugs und sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...
FANPRO
Schmidt Spiele
attic
Das Schwarze Auge
Die Nordland-Trilogie Teil I
Die Schicksalsklinge
Die Nordland-Trilogie Teil II
Sternenschweif
"Das Schwarze Auge - Teil I + II"
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM (je CD-ROM)
artwork: digital publishing
TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefa
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Totgesagte **leben** länger

In den ersten drei Monaten eines neuen Jahres beginnt für viele Spielefirmen das große Zittern: Es ist Bilanzzeit. Hier zeigt sich – auf nüchternes Zahlenmaterial reduziert –, wie innovativ und erfolgreich die eigene Produktpalette gewesen ist, und ob sich der betriebene Entwicklungsaufwand gerechnet hat. Herrschte Anfang der 90er Jahre noch Goldgräberstimmung in den Vorstandsetagen renommierter Spielehersteller, mußten zahlreiche Entwicklungsfirmen und Publisher mit Grausen feststellen, daß seit zwei Jahren in der angeblichen Boom-Branche "Computerspiele" der Wurm steckt. Fette Verluste in zweistelliger Millionenhöhe sind keine Ausnahme, aufwendig und teuer produzierter Softwareschrott liegt wie Blei in den Regalen, so mancher Hersteller hat aufs falsche Videospielepferd gesetzt oder den Absprung von 16 auf 32Bit verpaßt. Als Folge der akuten Geldnot werden kurzerhand Spieleprojekte gestoppt und Programmierteams auf die Straße gesetzt.

Wer angesichts von finanziellen Horrormeldungen jedoch glaubt, die komplette Spieleindustrie versinkt im fiskalischen schwarzen Loch, irrt gewaltig. Krisen sind in dieser Branche weder neu, noch tödlich. Im Gegenteil: Ein gelegentlicher Aderlaß ist in unserem Metier zwingend notwendig, um Platz zu schaffen für Neues. Besonders erfreulich ist die schmerzhaft erlangte Einsicht, daß die Spielekonsumenten nur bereit sind, für solide Qualitätsprodukte ihr sauer verdientes Geld über den Ladentisch zu schieben. Daß die meisten Hersteller diese Botschaft verstanden haben, merkt man an geschrumpften Releaselisten. Konzentration auf wenige, aber dafür gute Spiele, lautet das Motto. Da wird kein Geld mehr in den "interaktiven Film Nummer 24" gesteckt, technologische Quantensprünge dienen kaum noch als Plattform für Technikorgien ohne spielerischen Inhalt. Daß technisch eindrucksvolle Programme auch Spaß machen können, und daß das immer wieder totgeglaubte Actiongenre noch für Überraschungen gut ist, beweist beispielsweise Shiny Entertainment mit dem fulminanten Ballerspektakel MDK.



Apropo "Totgesagt": Derzeit erlebt das Computer-Rollenspiel-Genre seinen dritten Frühling. Eine Menge namhafter Hersteller arbeitet an neuen Rollenspielen. Klassische Umsetzungen von beliebten AD&D-Spielen sind ebenso in der Mache (z.B. "Birthright" von Sierra), wie langersehnte Nachfolger zu altbekannten Oldies. Ebenso in der Pipeline sind "Return to Krondor" (7th Level), "The Dark Projekt" (Looking Glas), "Betrayal at Antara" (Sierra) und natürlich "Ultima 9" (Origin) sowie "Lands of Lore 2" (Westwood). Für Monstermeuchler und Kellerfreunde genügend Stoff, um der nächsten Talfahrt der Softwarebranche gelassen entgegen zu sehen.

Euer krisenfreies POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...kommt selber kaum noch zum spielen, da er alle fünf Minuten seiner Frau bei der Konsolenvariante von Tomb Raider weiterhelfen muß...



...bettelt gerade bei Papi um ein Darlehen für einen 200er MMX, denn auf seinem in Ehren ergrauten DX2 läuft inzwischen gar nix mehr...



... schaut sich jeden morgen zuerst die Abrufe der Power-Play-Webquarters an und jubelt, wenn wieder neue Rekorde erreicht wurden: Quotenstreß im Internet...



...braucht im Gegensatz zu Sascha nicht zu betteln. Er ist mit seinem DX2 sehr zufrieden, denn solange "UFO" gut läuft, ist sowieso alles in Butter.



...hat Angst, daß er jetzt als Stellvertretender Chefredakteur nicht mehr zum ausführlichen Testen seiner Lieblingsprogramme kommt...



... zählt die Tage bis zum Kinostart der überarbeiteten Star-Wars-Trilogie.



...kauft sich jetzt endlich einen Videorecorder, damit er seine "Star Wars"- und alle anderen Videos bei sich zu Hause sehen kann und nicht andere Leute anbetteln muß...



...kann sich einfach nicht dazu durchringen, in München eine Wohnung zu suchen und residiert so des öfteren in Franks zum Gästezimmer umfunktionierten Hobbyraum.

[news & previews]



MDK **Seite 58**



Dark Earth **Seite 24**



Sega Rally **Seite 108**

Test, Fakten und Hintergründe zu MDK **Seite 58**

[titelthemen]

[hardware]



[wettbewerb]

[interview]

[support]



Project Paradise Seite 148



KKND Seite 70

[rubriken]

[test]

Die wichtigsten

WINDOWS DEMOS



A-10 Cuba!

Der Kultsimulator für den Mac gehört zu den umstrittenen Spielen der letzten Monate. Für Simulationspuristen Grund genug, sich den optisch ansprechenden und ultrarealistischen Simualtor zu Gemüte zu führen. In der spielbaren Demo darf schon mal eine Mission Probe geflogen werden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	24 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X



Banzai Bug!

Groliers äußerst innovativer Fliegen-Simulator könnte für neuen Wind im trockenen Simulations-Genre sorgen. Als insektoider Held löst Ihr im Haus einer Familie militanter Insektengegner Chaos aus und spuckt Euch den Weg durch die Verteidigungsanlagen frei. Viel Spaß beim summen!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	7 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X



Sim Copter

Wer "Sim City 2000" liebt und einer Flugsimulation nicht abgeneigt ist, der sollte mit "Sim Copter" unbedingt eine Runde über einer "Sim City"-Stadt in 3D drehen. Die zahlreichen netten Aufgaben und die kinderleichte Bedienung machen das ansehnliche "Sim Copter" zu einem kleinen Kultspiel.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 60
RAM	8 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



Heroes of...

...Might & Magic 2" gehört trotz simpler Grafik zu den besten Strategiespielen dieses Jahres. Das Spiel gibt´s als DOS- und Win95-Version, die Ein-Level-Demo ist leider nur Windows-95-Benutzern zugänglich. Rollenspieler und besonnene Strategen sollten es sich unbedingt anschauen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	44 MByte
Sonstiges	Windows 95,. DirectX

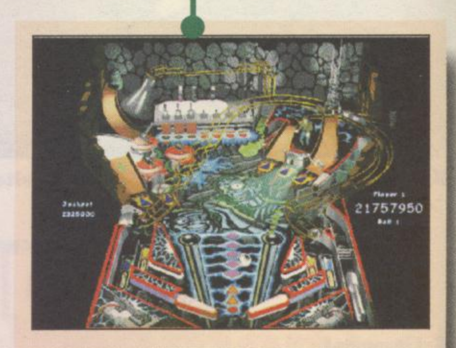


Magic: The G.

Im Gegensatz zum in dieser Ausgabe getesteten "Battlemage" von Acclaim, hält sich die "Magic"-Version von Microprose strikt an die Regeln. Mit dieser Demo ist es bereits möglich, ein Duell gegen den Computergegner zu spielen. Für "Magic: The Gathering"-Fans gibt es nichts aufregenderes.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Pinball 97

Maxis Flipper-Nachfolger "Full Tilt! 2" kommt in Deutschland unter dem Namen "Pinball 97" in die Läden und bietet wieder vier schöne Flippertische, die für ausgewogene Unterhaltung in der Mittagspause sorgen könnten. Zumindest ein Tisch ist in der Demo schon komplett spielbar.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	6 MByte
Sonstiges	Windows 95

Demos der CD



Down in the D.

Die irrwitzige Geschichte um eine abgestürzte Großfamilie und viel, viel Müll sorgt sicherlich für den einen oder anderen Lacher, konnte uns allerdings nicht so recht überzeugen. Ob Euch das abgedrehte Adventure mit den eher wenigen Rätseln liegt, könnt Ihr in der spielbaren Demo gut feststellen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	3 MByte
Sonstiges	SVGA



Privateer 2

Origins bislang letzte Space-Opera verbindet "Wing Commander"-Action mit einer Prise Handel und viel, viel Storytelling. Natürlich fehlen auch Filmgrößen wie Jürgen Prochnow und Christopher Walken nicht. Leider ist diese Demo zeitlich begrenzt, aber einen interessanten Eindruck verschafft sie allemal.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	40 MByte
Sonstiges	SVGA



Street Racer

Ubi Softs witziges Rennspiel kommt leider erst Jahre nach der Videospiel-Version und daher auch für PC-Raser ein klein wenig spät. Was damals einzigartig war, gehört heute leider nicht mehr zum Besten. Wer allerdings ein wenig "Mario Kart"-Feeling am PC sucht, den wird's überzeugen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	–

DOS DEMOS



Sim Golf

Maxis Golf-Simulation hat sicher nicht die Klasse eines "Links LS", bietet aber einige nette Features, die auch Golf-Einsteigern das Schwingen leichter machen. In der Demo könnt Ihr schon mal einen Kurs ausprobieren und Euch mit der speziellen "Sim Golf"-Schwingtechnik bekannt machen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	34 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



Tunnel B1

Diese optisch sehr beeindruckende Ballerei stammt vom deutschen Entwickler NEON. Doch die Technik allein macht's nicht: Spielerisch bietet "Tunnel B1" recht viel Raum für Verbesserungen und wurde von uns mit 64% bewertet. In der brandneuen spielbaren Demo läßt sich ein Level näher betrachten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	1 MByte
Sonstiges	SVGA



F22 Light. 2

Endlich ist Novalogics "F 22 Lightning 2" spielbar. Nach der defekten Demo auf der Power-Play-CD 2/97 haben wir die funktionsfähige Variante nochmals auf CD gebrannt. Nun solltet Ihr ohne "Unknown Music Format" in die grafisch imposanten Lüfte des Action-Simulators steigen können.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	SVGA

POWER
CD-Inhalt im

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 3/97 gibt Euch diese Doppelseite

DOS-Demos

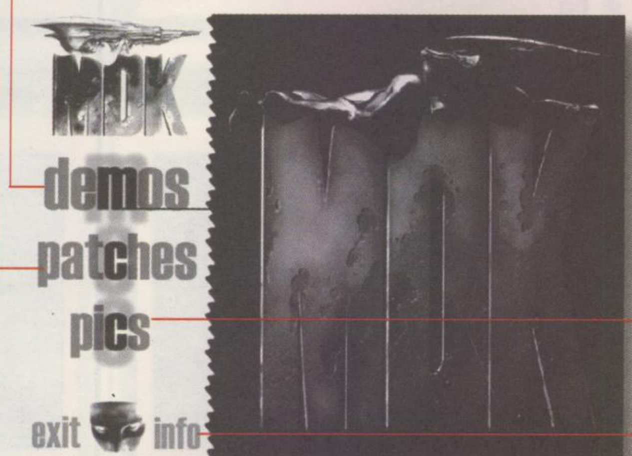
Spielbare Demos	Größe
Street Racer	10 MB
Ubi Softs Witz-Flitzer als spielbare Demo	
Privateer 2	40 MB
Die bislang letzte Space Opera aus dem Hause Origin	
F-22 Lightning 2	12 MB
Endlich spielbar: Novalogics funktionsfähige Demo	
Tunnel B1	1 MB
Technisch brisante Tunnelfahrt aus dem Hause NEON	
Down in the Dumps	3 MB
Das Müllplatzabenteuer als Demo	

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "Patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Tomb Raider 3DFX
- A-10 Cuba Patch
- Age of Rifles 1.2
- Battle Cruiser 3000 AD v. 1c3
- BM 97 Patch v 1.30
- Cyberstorm v1.1
- Daggerfall v1.95
- Deadly Games v1.13
- Descent2 Patches für Voodoo- und Rendition-Chipset
- Destiny Patch 5
- Discworld 2 Patch 2
- Battle Cruiser 3000 AD v. 1c3
- MW2: GBL Win95 Patch
- Harpoon Classic 97 Patch
- Heroes of M&M 2 Patch v1.1
- Hexagon Kartell Patch
- Hind Patch 1.1 Win95
- Indycar Racing 2 Rendition Patch
- Lords of the Realm 2 v1.03
- Larry 7 v 1.2
- Pinball World Patch
- Radix v2.0 VOllversion
- Shattered Steel v 1.11
- Sim Copter v 1.01
- Stargeneral v 1.01
- Titanic CD-ROM Patch
- Tomb Raider Rendition Patch
- Warwind v 1.2
- Wages of War Patch



DOS-Menü

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Constructor	5
• Ecstatica 2	16
• Sub Culture	12
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Admiral Sea Battles	4
• Botsoccer	2
• The Crow	4
• Panzer Dragoon	25
• KKND	13
• City of the lost Children	27
• Magic: T.G. Battlemage	6
• Slamtilt	2
• SSN	7
• EF2000: Tactcom	5
• T-MEK	10
• Versailles	3
• Lost Vikings 2	20
• WWF in your House	4
• XS	5
• ZPC	4

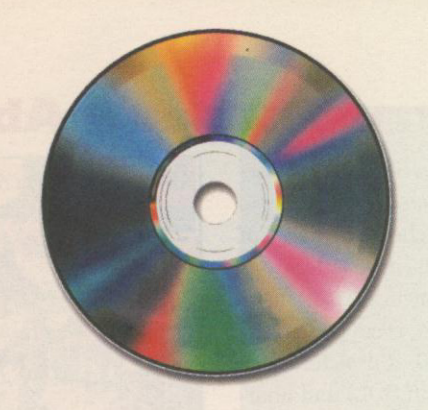
Info

Habt Ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

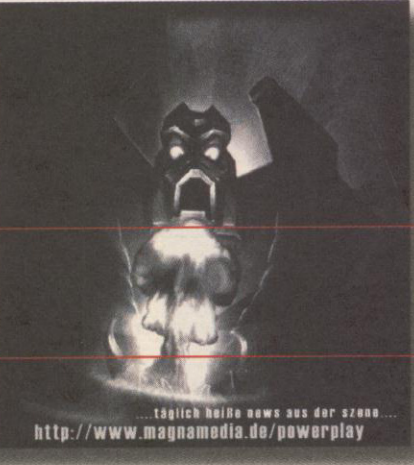
Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3 (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

PLAY Überblick







Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Magic: The Gathering **Das Kultkartenspiel von Microprose**	22 MB*
Pinball 97 **Maxis "Full Tilt" Nachfolger**	6 MB*
A-10 Cuba! **Activisions ultrarealistische Simulation**	24 MB*
Banzai Bug **Fliegensimulator von Grolier Interactive**	7 MB*
Marble Drop **Kugelspiele von Maxis**	7 MB*
Heroes of M&M 2 **New Worlds Strategiesequel**	44 MB*
Sim Copter **Mit dem Hubschrauber über "Sim City"**	20 MB*
Sim Golf **Maxis simuliert den High-Society.Sport**	34 MB*

*läuft nur unter Windows 95
„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf der Power Play CD

Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:
Hex Workshop 32 (Win95)
Display Doctor 5.3 (UNIVBE 5.3)
WinZip 32, Version 6.1 (Win95)

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

Informativ: Die T-Online-Promotion inklusive Zugangssoftware. Außerdem gibt´s den WinCIM 3.01 für Win95 und AOL 3.0. **Die Zugangsnummer für AOL befindet sich wie immer auf der Rückseite der Hülle Eurer CD.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte (800x600), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren.

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! Bitte **800x600** als Auflösung einstellen.

DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

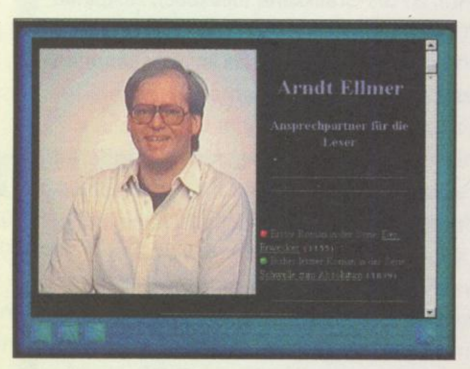
Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

Perry Rhodan - Abenteuer Universum

Für Fans der bekannten SF-Heftromanserie erscheint im Mainscreen-Verlag nun eine Lexikon-CD ROM. Die Scheibe basiert auf der Perry-Rhodan-Webseite, allerdings haben die Programmierer noch zusätzliche Informationen hinzugefügt. Dazu finden sich Bilder der Bände 1 - 1840, Rißzeichnungen (z.B. vom Hantelraumschiff SOL) und Shareware zum Thema Astronomie. Die "BASIS", eine Kurzeinführung in das Perry Rhodan-Universum ist ebenfalls implementiert, genauso wie Beschreibungen aller Roman-Zyklen. Per Hypertext sind die einzelnen Seiten des digitalen Lexikons miteinander verbunden. Außerdem könnt Ihr Euch schon mal einige Animationen des (wie das PR-Strategie-Spiel "Operation Eastside") im April erscheinenden Multimedia-Adventures "Die Brücke der Unendlichkeit" ansehen. Das Spiel, an dessen Story auch PR-Exposé-Autor Robert Feldhoff mitarbeitet, ist zu Beginn des aktuellen Trokan-Zyklus angesiedelt.



Der historische Band Nr.1



Chefredakteur Arndt Ellmer

Einstweilen verlosen wir jedoch 50 Exemplare des "Abenteuer Universum" an Euch. Dazu müßt Ihr uns allerdings folgendes beantworten:

Frage:
Wieviele Hefte umfaßt die Erstauflage der Perry Rhodan-Heftserie?
A: mehr als 1500 Romane
B: mehr als 1600 Romane
C: mehr als 1800 Romane

Schreibt die richtige Zahl bzw. Buchstaben auf eine Karte und schickt sie an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Perry Rhodan
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der Magnamedia Verlag AG sowie aller beteiligter Unternehmen und deren Angehörige dürfen leider nicht mitmachen. *mash*

Perry Rhodan - Abenteuer Universum
Genre: Multimedia-Nachschlagewerk
Hersteller: Mainscreen-Verlag •
Preis: ca. 50 Mark • Internet:
http://www.vpm.de/PerryRhodan

The Quivering

Die Spieleprogrammierer von Charybdis haben uns ja schon mit dem schrägen Adventure "Spud!" beglückt: Nun haben sie sich von den berühmt-berüchtigten Horrorfilmen aus den legendären britischen Hammer Studios und Genre-Klassikern wie "American Werewolf" oder "Freitag der 13." inspirieren lassen. Dem genial-verrückten Wissenschaftler Oliveti Franken-Stamp, der Onkel des Jungen Josh (=Ihr) ist es gelungen, eine Schachtel zu bauen, in der alles Böse gefangenhalten werden kann. Wie das Leben nun mal so spielt, entkommt dabei der Dämon **Big D.**, der all seine Freunde auf die Erde holen möchte, was Ihr natürlich verhindern müßt. Dazu werden per Multiple-Choice-Konversationen rund 40 Personen ausgequetscht, die sich in 25 verschiedenen Orten aufhalten. Neben der "Spud!"-3D-Engine wurde auch das Sprachverhalten der Personen verbessert. So sind bei einigen Charakteren jetzt bis zu 40 Antworten möglich. *mash*

Auf Josh warten viele Todesarten, zum Beispiel Gift

Das ist also Bösewicht Big D.

The Quivering
Genre : Action-Adventure
Hersteller: Gametek
Erscheinung geplant: März '97
Internet: http://www.gametek

DSA3-Lösung

Für ganz Verzweifelte ist nun das Lösungsbuch zu "DSA3 - Schatten über Riva" erhältlich. Neben einem detaillierten Walkthrough und einem Poster, auf dem sämtliche Karten abgedruckt sind, enthält das Pack eine CD; so sind während des Spiels per Knopfdruck Hilfestellungen und Informationen verfügbar. *mash*

Mit CD und Poster: DSA3-Lösung

Schatten über Riva - Lösungsbuch
Preis: ca. 25 Mark
Hersteller: attic/FanPro



Extreme Assault

Schnelle und farbenreiche 3D-Grafik ist spätestens seit Blue Bytes "Schleichfahrt" in deutschen Landen salonfähig geworden - auch ohne Beschleunigergrafikkarten. Ebenfalls aus Mülheim an der Ruhr stammt der actionlastige Hubschrauber- und Panzersimulator "Extreme Assault", den wir uns in einer Work-In-Progress-Version ansehen konnten. Zwar fehlten noch die Feinde, doch von der Grafikengine ließ sich schon ein erster Eindruck gewinnen. Diese ist mit 65.536 Farben in SVGA-Auflösung schon im jetzigen Stadium ansehnlich schnell, vor allem unter DOS. Fahrzeuge wie Häuser und Berge bestehen aus texturierten Polygonen, das Gelände selbst wurde mit vielen Details wie Transportschiffen oder Feuerwehrfahrzeugen versehen. Wie das alles letztendlich zusammenwirkt und sich spielt, muß sich allerdings noch erweisen. Wir bleiben jedenfalls am Ball. *mash*

Extreme Assault
Genre: Action-Simulation
Hersteller: Blue Byte
Erscheinung geplant: Mai 97
Internet: http://www.bluebyte.de



Feuer frei! Der Hubschrauber über einem Industriegebiet



Hier gerät der Helikopter gerade ins Kreuzfeuer



Der Panzer ist sehr wehrhaft

Dark Colony

In rund zweihundert Jahren sind 30 bewohnbare Sonnensysteme bekannt, die sich Superkonzerne, die sogenannten "Mega-Corps", mit allen Mitteln unter den Nagel reißen wollen. Längst sind nicht nur Menschen in diese Konflikte verwickelt, auch außerirdische Spezies nehmen an den Kämpfen teil. In dieses düstere Szenario hat Gametek ihren Beitrag zum Thema Echtzeit-Strategie angesiedelt. Der geschickte Umgang mit Ressourcen und das Erforschen von Waffentechnologien sind genauso wichtig wie intelligente taktische Manöver. Multiplayeroptionen für Netzwerke, Modem und Internet stehen zur Verfügung, der eingebaute Missionseditor sorgt für Vielfalt. Nachtgefechte sind an der Tagesordnung, das Geschehen hellt sich dann optisch durch Lichteffekte auf; Terrain und Objekte werden durch Explosionen und fliegende Raketen erleuchtet. Mehrere Zoomfaktoren und unterschiedliche Ansichtsperspektiven sorgen für Übersicht. *mash*



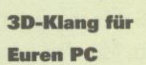
Wie bei anderen Genre-Vertretern befindet sich am rechten Bildschirmrand eine Iconleiste

Landungsschiffe bringen neue Ausrüstung

Dark Colony
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Gametek
Erscheinung geplant: Juni 97

Surround-Sound für PCs

Dolby Pro Logic-Sound ist nun nicht mehr Besitzern spezieller Verstärker vorbehalten. Mit dieser ISA-Steckkarte wird das Tonsignal z.B. von "Wing Commander IV" oder "F-22 Lightning 2" in ein dreidimensionales Audioerlebnis verwandelt - eine Stereo-Soundkarte und fünf passende Lautsprecher vorausgesetzt, für die entsprechende Anschlüsse vorhanden sind. Natürlich wird echter Surround-Klang nur bei der jeweiligen Software geboten. *mash*

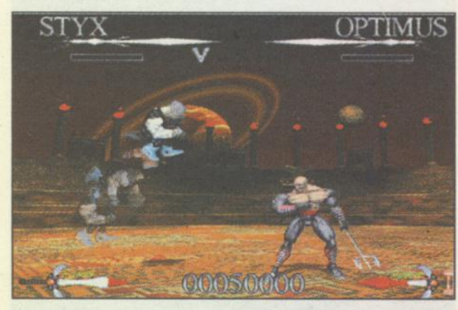


3D-Klang für Euren PC

miroMEDIA Surround
Hersteller: miroMEDIA
Preis: 149 Mark

Theatre Of Pain

Erfahrungen mit Prügeleien hat Mirage ja schon durch die beiden Teile von "Rise of the Robots" gemacht, nun sind Menschen die Hauptdarsteller. Zwölf Kämpfer, davon acht geheime, können übernommen werden, die selbstverfreilich über Special Moves verfügen. Die gerenderten Kämpfer bewegen sich in 256 Farben-SVGA-Grafik, für schwachbrüstige CPUs ist auch eine LowRes-Variante einstellbar. Ansonsten wollen die Briten Euch mit optischen Details wie Echtzeit-Zooming, Licht- und Transparenzeffekten sowie Schattenwurf überzeugen. Außer mit den Computergegnern könnt Ihr Euch auch am gleichen Rechner mit einem Freund herumschlagen. *mash*



Styx führt gerade einen Special Move durch

Theatre Of Pain
Genre: Prügelspiel
Hersteller: Mirage
Erscheinung geplant: April 97

Neues von Activision

Das erste Echtzeit-Strategical der US-Company namens "Dark Reign: The Future of War" ist in der Zukunft angesiedelt. Dann wird sich das große, böse Imperium einer kleinen Rebellengruppe um Wasser und das Element 115 herumstreiten. Außerdem hat die üble Regierung eine Waffe entwickelt, mit der ganze Planeten in Sekunden vernichtet werden können. In diesem leicht abgekupferten Szenario sind 30 nicht-lineare Schlachten zu schlagen, die auf Asteroiden, Monden oder auch im Dschungel angesiedelt wurden. Darüber hinaus können eigene Missionen erstellt werden. Auf ihrer Homepage wird Activision zusätzliche Aufträge zum Download anbieten. Den insgesamt 34 unterschiedlichen Einheiten lassen sich Wegpunkte zuweisen, die sie nacheinander abklappern und so vorgezeichnete Wege zum Ziel nehmen. Außerdem sind die Eigenständigkeit und das Fluchtverhalten der Truppen regelbar. Mehrspieleroptionen via Modem, Netzwerk und Internet gehören zum guten Ton und ermöglichen bis zu acht Teilnehmer pro Runde.

Die angewählten Wegpunkte sind im unteren Bildschirmrand gut zu sehen (Dark Reign)

Die Veröffentlichung von Interstate '76 wurde auf März 1997 verschoben

Nun noch zwei Meldungen zum Schluß: Die für November letzten Jahres angekündigte bleihaltige Raserei "Interstate '76" wird erst im März 1997 veröffentlicht. Freuen dürfen sich dagegen die Fans der "MechWarrior"-Reihe. Activision hat sich die Rechte für das "Heavy Gear"-Rollenspielszenario gesichert. Auch hier geht es um gigantische Kampfmaschinen, die den Planeten Terra Nova unsicher machen. In den nächsten zehn Jahren werden mehrere Titel veröffentlicht werden, wobei der erste noch im Herbst diesen Jahres erscheinen soll und auf einer verbesserten "MechWarrior"-Grafikengine basiert. *mash*

Dark Reign: The Future of War
Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller: Activision
Erscheinung geplant: Juni 97
Internet: http://www.activision.com

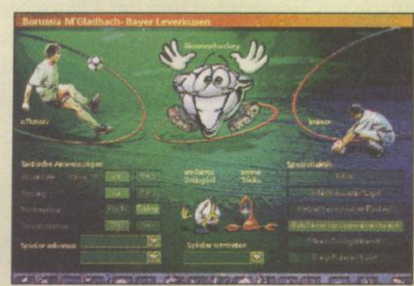
Ascaron



Die Landwirtschaft ist ein Mittel zum Reichtum (Vermeer)

Schon 1988 trieb der Kunstfälscher Vico Vermeer auf diversen Heimcomputern sein Unwesen. Neun Jahre später geht die Hatz nach berühmten Gemälden weiter, die nun im Jahre 1918 beginnt. Spielziel ist es, alle 43 geraubten Bilder des reichen Erbonkels zurückzukaufen. So können Termingeschäfte abgeschlossen und Plantagen angelegt werden. Im Vergleich zur Originalversion sind einige neue Features hinzugekommen: Auf manchem Anbaugebiet versteckt sich ein Ölvorkommen, das sauer verdiente Geld läßt sich auch zur Pferderennbahn tragen oder man findet einfach einen Schatz. Im Netzwerk darf dann den Mitbewerbern per Spionage, Entführungen und Überfällen das Leben schwer gemacht werden. Der Preis für die Simulation wird im Mittelfeld liegen.

Der Nachfolger zum Fußballmanager "Anstoß" soll noch dieses Jahr erscheinen. Ascaron hat jedenfalls zugesichert, in den gerade begonnenen Entwicklungsarbeiten alle 17 Ordner voller Anregungen von Computerspielern zu berücksichtigen. *mash*



Im Taktikscreen gebt Ihr den Spielern Verhaltensregeln vor (Anstoß 2)

Vermeer - Die Kunst zu erben
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Ascaron
Erscheinung geplant: März 97
Anstoß 2
Genre: Fußballmanager
Hersteller: Ascaron
Erscheinung geplant: 3. - 4. Quartal 97

Abenteuer mit Adventure Soft

Simon und Mike Woodruffe, die Verantwortlichen für "Simon the Sorcerer I + II", schlagen wieder zu. Mit "Floyd" verlagern sie sich diesmal vom Fantasy- ins SF-Genre. Im neuen Titel von Adventure Soft geht es um besagten Floyd, der in einer "1984"-ähnlichen Welt lebt und wegen eines kleinen Unglücks in den Knast muß. Dort trifft er die Freiheitskämpferin Delores, mit der er sich aufmacht, den Super-Computer OmniBrain zu zerstören und dadurch alle Leute zu befreien. Hilfe erhalten sie vom psychopathischen Killerroboter SAM. Neben den üblichen Rätseln müssen auch einige Unterspiele bewältigt werden, z.B. das Überlisten eines Alien-Spielautomaten. 20 Sprecher und -innen sorgen für etwa 15 Stunden Sprachausgabe, der Humor wird ebenfalls nicht zu kurz kommen. Jeder der über 100 Charaktere wurde auf SGis gerendert, die Hintergründe sind etwa 10 Prozent handgemalt. *mash*



Floyd trifft während seiner Odyssee auch auf unangenehme Gestalten



In dieser Spelunke warten neben Alkoholika die eine oder andere Information

Floyd
Genre: Adventure
Hersteller: Adventure Soft
Erscheinung geplant: 2. Quartal 97

Comic-Jump 'n' Run

Isnogud, Großwesir in Bagdad, hat nur einen sehnlichen Wunsch: "Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen!" Dies hat er nicht geschafft, seitdem er vor 35 Jahren dank Zeichner Jean Tabary und Texter René Goscinny, der ja auch bis zu seinem Tod die Dialoge für Asterix dichtete, das Licht der (Comic-)Welt erblickte. In diesem Hüpf- und Spring-Spiel kann er endlich seinen Lebenstraum verwirklichen. Dazwischen liegen 15 Level, in denen Isnogud über 50 verschiedenen Figuren begegnet und zu so verrückten Orten wie den Mond oder die Hölle gelangt. Alle aus den Comics bekannte Charaktere wie Diener Tunichgud oder die Hexe Carambole sind enthalten, die Darstellung läßt sich bis auf 640 * 480 Pixel mit 65.536 Farben heraufschrauben und umfaßt etwa 500 Screens. *mash*

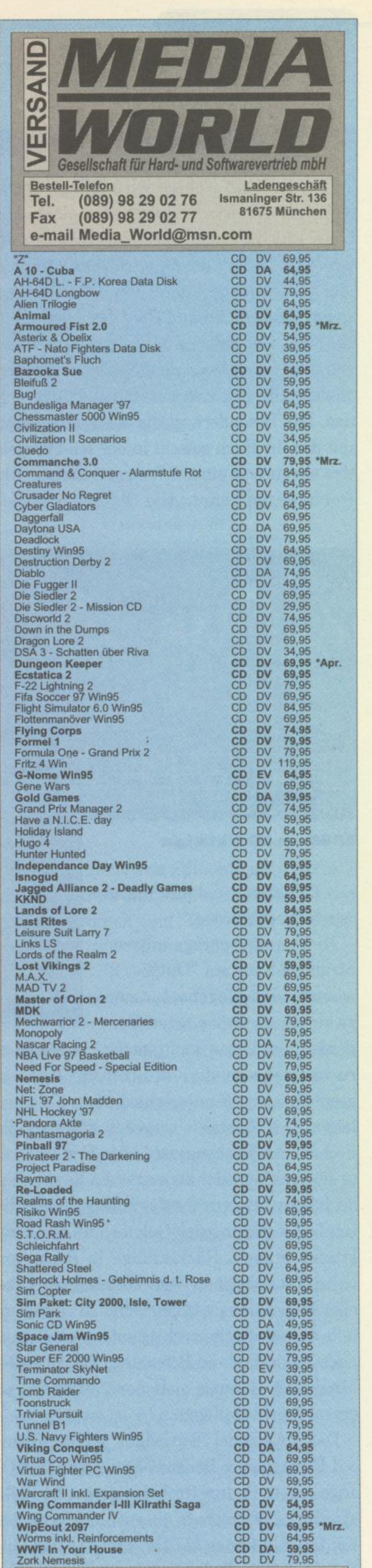


...dabei will er doch so gerne Kalif werden: Großwesir Isnogud



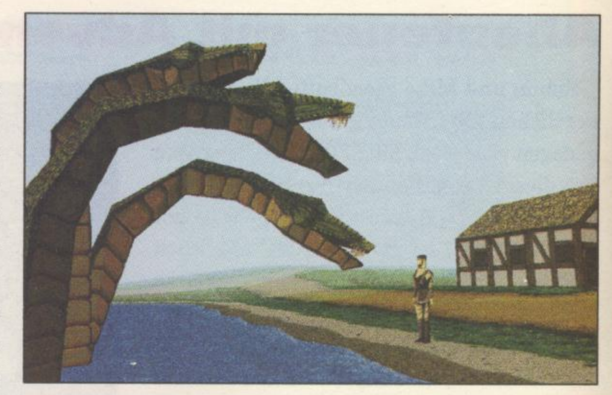
Im Hafen muß Isnogud sich eine Passage zur Insel der Kannibalen besorgen

Isnogud
Genre: Jump 'n' Run
Hersteller: Microids/Bomico
Erscheinung geplant: Februar 97
Internet: http://www.bomico.com

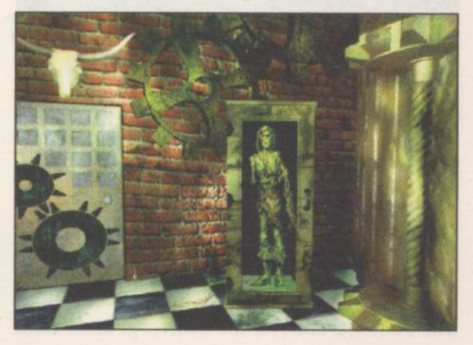


Neues von Sierra

Erst zu Weihnachten wird "King's Quest VIII" von Roberta Williams erscheinen. Ein böser Fluch hat alle Untertanen von König Graham und seiner Angetrauten Valanice. Nur einer wurde übersehen: Connor MacLynn, Fischersohn und Held des neuen Teils der Saga. Zur Rettung des Königreiches müssen alle sieben Teile der "Mask of Eternity" wiedergefunden und zusammengefügt werden. Das Besondere ist die 3D-Grafikengine, mit der Ihr Euch sowohl in der Ich-Perspektive als auch in einer 3.Person-Außenansicht frei bewegen könnt. Alle Objekte bestehen



Nicht mehr im niedlichen Zeichentrick-Look: Kings's Quest VIII



Harvest of Souls: Stadt der verfluchten Seelen - Grusel-Adventure Marke Sierra

AD&D am PC: Birthright

aus Polygonen, die mit Texturen verziert wurden.

Nicht ganz solange müssen Strategie-Fans auf "Outpost 2" warten. Im Gegensatz zum zweieinhalb Jahre alten Vorgänger wird nun nicht mehr rundenweise, sondern in Echtzeit gespielt. In zwölf unterschiedlichen Kolonien lassen sich Spielziele vorgeben wie etwa die höchste Bevölkerungszahl oder Erzförderrate zu erreichen oder als erstes ein Raumschiff zu bauen. Alternativ dazu kann auch die totale Zerstörung der Gegner auf dem Programm stehen. Rückschläge in Form von Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche oder Meteoriteneinschläge sind zu erwarten, falls zu viele Sachen schieflaufen, rebellieren auch schon mal die Bewohner. Bis zu sechs Mitspieler können sich per Netzwerk an einem Spiel beteiligen.

Das Rollenspiel "Birthright" ist im Advanced Dungeons & Dragons-Szenario (AD&D) angesiedelt, in dem Ihr keine geringere Rolle als die des Herrschers übernehmt. Dank der Kontrolle über das Militär, Priester und Gilden dürft Ihr z.B. Intrigen spinnen, oder Ihr löst Probleme mit Gewalt: In diesem Falle kommt das recht gewichtige Strategieelement zum Tragen. Ansonsten gilt für alle NPCs, daß sie durchaus eigene Interessen verfolgen und selbstständig handeln. Grafisch wurde das Ganze in 3D und mit Lichteffekten in Szene gesetzt. Auch hier gibt es eine Mehrspieler-Option für bis zu acht Leute.

Mit dem Grusel-Adventure "Harvest of Souls" bleibt Sierra seinen Prinzipien treu. Alle Beteiligten einer Musikvideo-Produktion sind verschwunden. Allerdings haben sie Hinweise auf ihr Schicksal inVideos hinterlassen. Hilfreich sind auch die "Kachinas", indianische Geisterboten - oder arbeiten sie für das geheimnisvolle Wesen Darkcloud? Das nichtlineare Abenteuer bietet drei unterschiedliche Lösungen, in der Internet-Variante lassen sich die Gegenstände sogar an unterschiedlichen Orten plazieren. Das "Dynamic Panning"-Soundsystem soll mit normalen Stereoboxen 3D-Effekte ermöglichen, optisch herrschen Rendergrafiken vor. *mash*

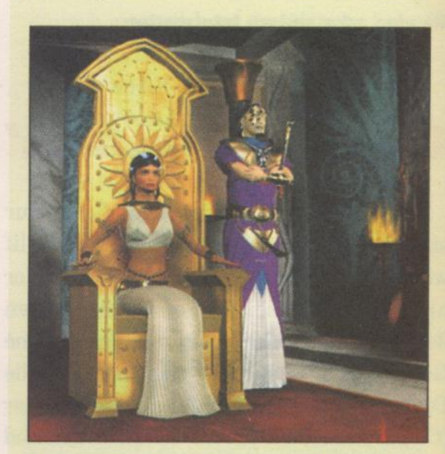


Outpost 2: Rebellion der Kolonien

King's Quest VIII - The Mask of Eternity
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: Weihnachten 97
Outpost 2: Rebellion der Kolonien
Genre: Strategie
Erscheinung geplant: Sommer 97
Birthright
Genre: Rollenspiel
Erscheinung geplant: April 97
Harvest of Souls: Stadt der verfluchten Seelen
Genre: Adventure •Erscheinung geplant: Frühjahr 97 •Hersteller: Sierra • Internet: http://www.sierra.com

Atlantis lebt!

Der versunkene Kontinent Atlantis war schon immer Anlaß für wilde Spekulationen. Cryo will das Rätsel um den Inselstaat wohl nicht lösen, aber ein interessantes Adventure bieten. Königin Rhea ist verschwunden; der Spieler in der Rolle des jungen Seth hat nun die Aufgabe, sie wiederzufinden und findet bald heraus, daß das Schicksal des ganzen Landes von seinem Erfolg abhängt. Die HiColor-SVGA-Örtlichkeiten beherbergen über 50 Charaktere, die so manches Nützliche wissen. Wie auch in "Versailles" könnt Ihr Euch in beide Achsen um 360° stufenlos drehen. Wie das Render-Abenteuer nun ausgeht und ob Atlantis gerettet werden kann, werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben verraten. *mash*



Königin Rhea und ihr Berater Creon

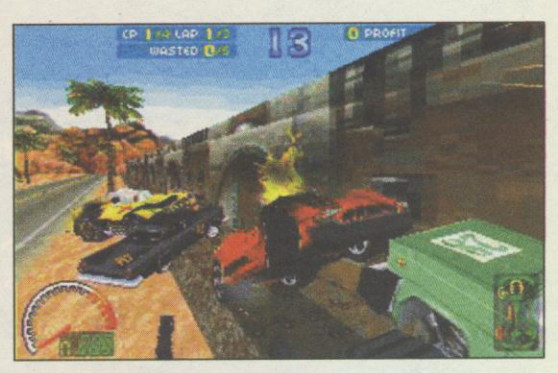
Atlantis - Das sagenhafte Abenteuer
Genre: Adventure
Hersteller: Cryo Interactive
Erscheinung geplant: Frühjahr 97
Internet: http://www.cryo-interactive.fr

Carmageddon

Activisions "Interstate '76" bekommt Konkurrenz: Auch in "Carmageddon" aus der britischen Spieleschmiede Sales Curve hat derjenige mit der größeren Wumme Vorfahrt. Letztendlich müßt Ihr es schaffen, Erster von 99 Mitbewerbern zu werden. Diese fahren 25 unterschiedliche Autos vom klingenbewehrten Dragster bis zum schwergepanzerten Mannschaftstransportwagen. Zum Reparieren lädierter Gefährte bzw. deren Aufrüstung braucht Ihr Punkte, die Ihr nicht nur durch gute Plazierungen auf einer der 36 Strecken, sondern auch mittels Zerstörung der Gegner ergattert. Witzigerweise könnt Ihr sogar Euer Fahrzeug verlassen und ein anderes stehlen. An Multiplayer-Szenarien wurde auch gedacht, und so sind wir schon gespannt, welcher der beiden Kontrahenten das Rennen machen wird. *mash*



Für vernichtete Gegner gibt es Bonuspunkte



Eine schöne Massenkarambolage

Carmageddon
Genre: Action-Rennspiel
Hersteller: SCi
Erscheinung geplant: Mai 97
Internet: http://www.sci.co.uk

VERMISCHTES

• Auch in diesem Monat erscheinen in der **"Sierra Originals"**-Reihe einige günstige Angebote: Jeweils 30 Mark kosten das Rennspiel "Nascar Racing" samt der Zusatzdisk, das Grusel-Adventure "Shivers" und der Genre-Mix "The Last Dynasty".

• Im dritten Teil der "Ultrapack"-Serie veröffentlicht **Koch Media** rund 100 Mark Software wie Adress-CD Deutschland, Guiness Multimedia CD-ROM der Rekorde 1996, CorelDRAW! 3.0, Bertelsmann Lexikon Geschichte, Geothek Weltatlas 2.0, Neue Deutsche Rechtschreibung, Großes Lexikon Steuern Sparen, Der farbige Brehm, Euro-Sprachführer und Lotus 1-2-3, Version 4.

• John Romeros (vorher-id Soft) neue Firma **ION Storm** wird weltweit von Eidos Interactive vertrieben. Ihm gelang es zudem, zwei seiner Ex-Mitarbeiter abzuwerben. So übernehmen Mike Wilson (früher Marketing Director bei id) den Posten des Executive Officers und Shawn Green (vorher Projektleiter) die Stelle eines Programmierers.

• **Looking Glass** hat auch einen Vertrag mit Eidos unterschrieben. Diese releasen nun die Golf-Sim "British Open Championship Golf".

• **"fast geschenkt"** heißt die Budget-Reihe aus dem Trend-Verlag für Software. 20 Mark kostet hier die Tabellenkalkulation "CA-SuperCalc", der Terminplaner "Calendar Creator" ist für 13 Mark zu haben.

• Die**"Powerplus"**-Kollektion aus dem Hause MicroProse umfaßt nun auch die Strategiespiele "Colonization" und "X-COM: Terror from the deep" und die Wirtschaftssimulation "Grand Prix Manager". Der Preis für jeden dieser Klassiker: Knapp 30 Mark.

• Virgin veröffentlicht eine **"Command & Conquer 2"-Musik-CD**. Die zwei Scheiben enthalten den Soundtrack des Strategie-Blockbusters und eine Compilation mit etwa "The Prodigy".

• Den Genre-Klassiker **"Rebel Assault"** von Lucas Arts könnt Ihr für 15 Mark in der Reihe "Bestseller Games" erwerben.

• Um zu checken, ob Euer Rechner **"MDK"**-tauglich ist, könnt Ihr unter http://www2.shiny. com/shiny einen Benchmark herunterladen, der die Hardware prüft.

• **Software 2000** bietet für den Bundesliga Manager 97 mittlerweile den Patch 1.30 an (s.a. die Beilag-CD). Ob die Wirtschaftssimulation nun tatsächlich bugfrei läuft, wird ein Test in der nächsten Ausgabe der Power Play klären.

• **Software 2000**, die Zweite: Aus Eutin kommt die **Fun Compilation Vol.1**. Für 100 Mark bekommt Ihr das Adventure "Star Trek: The Next Generation - A final Unity", die Golfsimulation "PGA European Tour" und das Rennspiel "Rally Racing 97".

• Für die **Matrox Mystique**-Beschleunigerkarte erscheinen Patches für folgende Spiele: VR Soccer 96, Battle Arena Toshinden und, besonders heiß erwartet, Tomb Raider.

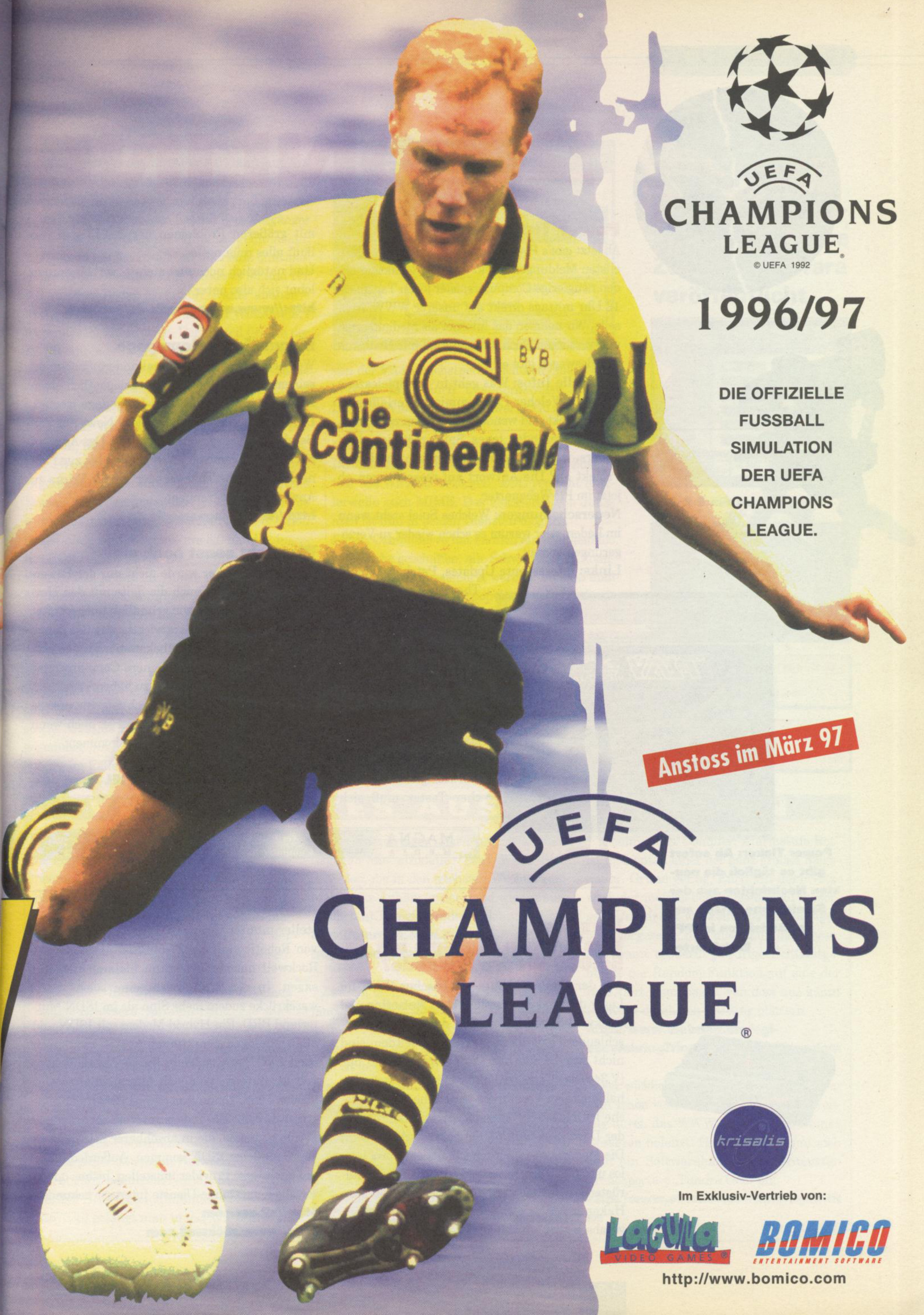
• Escal erweitert ihre Edutainment-Palette um die **"Pumuckl"**-Titel "Sternenreise", "Sternenhimmel" und "Spielekiste 2". Der Preis für jedes Programm: 50 Mark.

• Die Chancen für Activisions Echtzeit-Strategical "Dark Reign" stehen nicht schlecht: Soeben hat **Ron Millar** einen Vertrag mit den "MechWarrior"-Produzenten unterschrieben. Der Spieldesigner war vorher bei Blizzard und hat dort an "Diablo", "Warcraft II" und "Starcraft" mitgearbeitet.

• Der **"Flughafen Manager"** von 21st Century soll nun im Sommer erscheinen.

• Mit **Patchwork 1/97** veröffentlicht Optimedia auf 3 CDs 2500 MB an neuen Treibern, Patches und Updates für Grafikkarten, Drucker, CD-Laufwerke usw. Für 50 Mark ist dieses Angebot wohl vor allem für Benutzer ohne Internet-Zugang interessant.

• Bestsellerautor **Tom Clancy** hat nach Clancy Interactive Entertainment noch eine weitere Computerspiel-Firma ins Leben gerufen. Bis 1998 werden von Red Storm Entertainment vier Titel veröffentlicht. Interessierte können sich unter der Adresse http://www.redstorm.com informieren.


UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Anstoss im März 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
krisalis
Im Exklusiv-Vertrieb von:
Laguna
VIDEO GAMES
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com



PP ONLINE

Power Ticker

Ab jetzt gibt's Power Play (fast) täglich: Die aktuellsten Meldungen direkt aus der Redaktion finden neugierige Computerspieler jeden Tag ab ca. 12 Uhr mittags direkt auf unserer WWW-Webseite. Wir nehmen das Internet als Medium ernst und versorgen Euch brandaktuell mit Neuigkeiten, deswegen gibt es:

Generelle Infos: Was geht in der Spieleszene vor sich: Welcher Programmierer verläßt sein altes Projekt und wendet sich Neuem zu, warum heißt dieses oder jenes Spiel plötzlich doch anders, welcher Hersteller fängt mit welchem Projekt an? Die Antwort auf diese Fragen ab jetzt im PP-Webquarter.



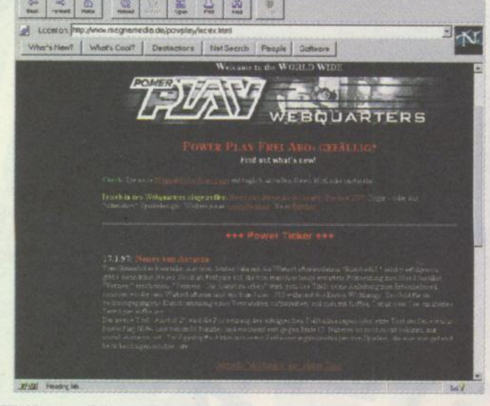
Neuerscheinungen: Welches Spiel steht wann im Laden, oder warum es schon wieder zu Verzögerungen kommt.

Links: Interessante Updates, Patches, Win95-Themen, neue Web-Sites und was es sonst noch im Internet zu entdecken gibt.

Erste Eindrücke aus der Redaktion: Halten die Spiele, was die Hersteller versprechen? Wie stabil läuft welches Programm, wo gibt's Schwierigkeiten, welcher Tester muß sich mit größeren Problemen herumschlagen, wo läuft alles reibungslos.

Und natürlich noch viel mehr – vorbeischauen lohnt sich also unter

http://www.magnamedia.de/powplay



Power Ticker: Ab sofort gibt es täglich die neusten Nachrichten aus der Spieleszene, frisch aus der Redaktion im PP-WebQuarter

MagnaMedia-Homepage

Wer neben Spielen auch mal andere Sachen an seinem Rechner macht, sollte gelegentlich einen Blick auf die MagnaMedia-Homepage werfen. Dort gibt es jeden Tag zahlreiche News aus den Bereichen Hardware und Software. Das Angebot reicht von allgemeinen Neuigkeiten bis zur Pannenhilfe, Online-Themen oder Tips & Tricks zu Anwendungsprogrammen.

http://www.magnamedia.de

Was geht sonst noch ab:

Im PP-Webquarter wurde nicht nur der Power-Ticker eingeführt, auch die Seite mit den Hersteller-Links haben wir gründlich überarbeitet und erweitert. Besonders wichtig war uns dabei, nicht nur die großen und bekannten Firmen aufzulisten, sondern auch kleinere Companys mit ihrer Web-Seite im Angebot zu haben.

Und natürlich haben wir nach wie vor unsere Foren in T-Online und CompuServe, auch wenn die in dieser Ausgabe etwas kurz kommen:

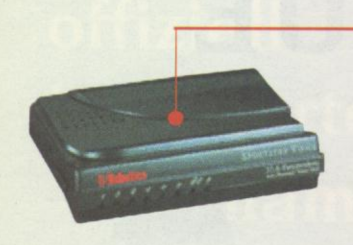
T-Online: Power Play#

CompuServe: Go DEUSPIEL und Go DEUACTION

MAGNA MEDIA | Site Map | Power Play · PCgo! · Markt&Technik · Amiga · Computer Reseller News · Design&Elektronik · 64er

Vorschau: Was bringen Modems mit 56.000 Bit pro Sekunde?

Auf der Comdex wehte ein frischer Wind im Lager der Modemhersteller. **U.S. Robotics** und Rockwell haben Prototypen der neuen Datenschleuder-Generation vorgestellt. Seitdem sind nicht nur 28.800 bps (V.34) bzw. 33.600 bps (V.34+) das Ende der Fahnenstange, mittels eine halbdigitalen Verfahrens wird nahezu die einfache ISDN-Geschwindigkeit erreicht. Zumindest der Download soll nun doppelt so schnell sein. Die Modems von USR wird man sogar problemlos und preisgünstig (umsonst bis 100 Mark) aufrüsten können. Leider gibt es aber noch ein paar Haken und Ösen: Ein Standard ist noch nicht verabschiedet, und ohne diesen köcheln die Hersteller munter ihr eigenes Süppchen. Ob "X2" von Robotics mit der "K56Plus"-Methode von Rockwell harmoniert, kann bislang niemand sagen. In den USA macht eine solche Softwarekrücke zudem mehr Sinn als im ISDN-Mutterland BRD. Ein Hybrid-Modem mit ISDN und allen analogen Funktionen kostet zwar noch rund 1000 Mark, so könnt Ihr aber beide Welten voll ausnutzen. Wer sich überall digital einwählen kann, kommt mit einer ISDN-Karte günstiger davon. Besonders interessant ist diese Technik für alle, die in absehbarer Zeit nicht in den Genuß von ISDN kommen. Außerdem müssen auch Eure Provider umstellen, bisher haben vor allem die Online-Dienste Interesse bekundet.



http://x2.usr.com

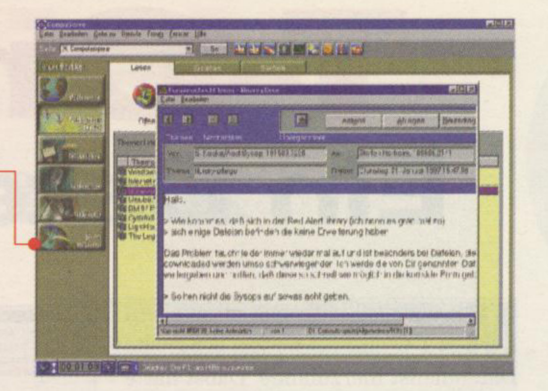
http://www.rockwell.com

AOL 3.0 vs. CompuServe 3.0

Das Betriebssystem: "AOL 3.0" läuft auf den gleichen Rechnern wie Version 2.5, die Anforderungen an Rechenpower und RAM sind minimal höher. "**CS 3.0**" dagegen hat mit dem Vorgänger "WinCIM 2.0" nur die Inhalte gemeinsam, zusammen mit Microsoft hat man eine multimediale 32-Bit-Oberfläche für Windows 95 und NT 4.0 aus dem Boden gestampft. Daher können – im Gegensatz zu AOL – Fans von Windows 3.1 (vorerst) nicht umsteigen. Der Vorteil liegt in der 32-Bit-Anbindung ans Internet: Abgesehen von der Geschwindigkeit bereiten Multiplayer-Spiele endlich keine Probleme mehr. Für AOL gibt es bisher nur eine 32-bittige Notlösung. Eine AOL-Version für Windows 95 ist momentan im Teststadium, deutsch wird sie zur CeBit erwartet.

Der Browser: "AOL 3.0" enthält wieder einen Eigenbau, der diesmal allerdings wenigstens Frames, Tabellen und andere HTML 3.2-Befehle unterstützt, die zum optimalen Surfen schon längst nötig sind. Compuserve 3.0 hat den Internet Explorer 3.0 integriert – in diesem State-of-the-Art-Tool könnt Ihr zudem Java Applets laufen lassen und alle hippen Plug-ins von True-Speech bis Shockwave einbauen.

Online-Spiele: Das spielerische Highlight in CompuServe ist nach wie vor die Chatwelt "Worlds Away", die in der neuen Version 1.11 vorliegt. AOL bietet seit 3.0 u.a. die Flugsimulation "**Air Warrior**", "Battletech Multiplayer" sowie "Castles 2". Zwar sind diese Versionen gegenüber ihren kommerziellen Varianten abgespeckt, im Falle von "Battletech" aber immerhin

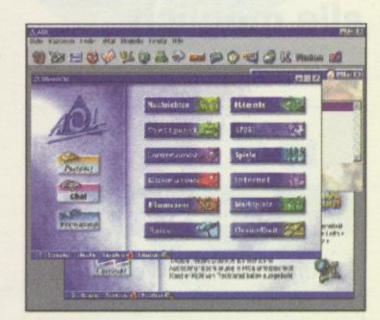


von der FASA höchstpersönlich konzipiert, hier braucht man auch ausnahmsweise (wegen DirectX) Windows 95. Kennworte: Go Away, Airwarrior, MP BT, Castles 2

eMail: Bei CompuServe muß man sich zum Dekodieren von Dateien immer noch ein Zusatztool wie Wincode besorgen, AOL versteht mittlerweile auch MIME. Das blockieren von Junkmail ist nun in beiden Diensten möglich.

Fazit: CompuServe hat endlich eine zeitgemäße Oberfläche geschaffen, alle Schwachstellen konnten aber nicht ausgemerzt werden. So muß man im Gamepub (einer der populärsten Patch-Quellen) nach wie vor das Softwarehaus per Liste rauspicken. Das Update von AOL ist klein aber fein, und ein richtiger Vergleich wird erst mit der Windows 95-Version möglich, die hoffentlich alle Online-Spiele intus hat. Stundenlange Downloads sollte es im CD-Zeitalter nicht mehr geben! Zumal beide mehr Platz auf Festplatten wollen. Umsteiger können aber zumindest sicher sein, daß alle alten Daten konvertiert werden. *mm*

Innerhalb weniger Wochen haben die Online-Dienste ihre neue Zugangssoftware veröffentlicht



AOL 3.0 mit neuem Outfit



America Online 3.0
Telefon
01805-5220

Compuserve 3.0
Telefon
01805-258147

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• In der neusten Version 1.23 bietet T-Online eine 32-Bit-Winsock und den Netscape Navigator 3.0 an. Auf der CeBit soll schon der T-Online-Decoder 2.0 verteilt werden. Mitglieder erhalten die Updates automatisch, Neukunden können sich unter der Telefonnummer 0130/0190 beraten lassen.

• Netscape hat die erste Version seines neuen Browsers veröffentlicht. Sie hört nicht auf den Namen "Navigator 4.0", sondern soll "Communicator" heißen. Die Download-Datei ist fast 10 MB lang, Ungeduldige können jetzt schon antesten.
http://www.netscape.com

• "Star Trek Continuum" sorgt dafür, daß Trekkies das "MicroSoft Network" als Internet-Zugang benutzen: Nur als Mitglied des "MSN" (Info-Telefonnummer: Tel. 0180-5257536) gelangt man in das Warp-Imperium. Sternenkrieger aller Provider können dagegen die offizielle "Star Wars"-Site genießen, die in den nächsten Wochen zum Mekka für Anhänger der (bald wieder aufgeführten) Trilogie werden soll.
http://startrek.msn.com
http://www.starwars.com

• Zwar ist Monster Truck Madness ein eher laues Rennspiel, für Fans (meist Multiplayer mit Voodoo-Karten) dürften die drei neuen Kurse aber ein Fest sein und außerdem ist der Download kostenlos.
www.microsoft.com/games/monster



• "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" ist momentan einer der ganz großen Mega-Seller. Grund genug, Euch mit dem Netzwerk der inoffiziellen Fanseiten zu versorgen. Und damit wir keine vernachlässigen oder vergessen, hier diese Zufallsadresse. Sie beamt eroberungswütige Echtzeitgeneräle per Random-Funktion auf eine der Red-Alert-Homepages, von dort aus könnt Ihr Euch durch den RA Ring blättern.
http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=redalertring&random

• Wer wirklich glaubt, alle originellen Ideen sind schon versoftet, wird bei einem Streifzug durch das WWW immer wieder eines Besseren belehrt: Hoffentlich nimmt sich bald ein Softwarehaus der allerneusten Trendsportart „Tundra Golf" an!
http://www.octane.com/tundragolf.html

T-Online
Ein Datendienst

Die ganze Welt im heimischen PC: T-Online macht's zum Ortstarif für alle möglich

Mit über 1,3 Millionen Mitgliedern ist T-Online bei weitem der größte Datendienst hierzulande. Dabei hatte das Unternehmen vor über zehn Jahren seine Ursprünge auf einem ganz anderen Medium: Ursprünglich war der damals Btx (Bildschirmtext) genannte und von der Deutschen Bundespost betriebene Service auf dem Fernseher zuhause, an dem eine Tastatur hing. Er wollte den Teilnehmer auf dem heimischen Sofa lediglich mit seinem Angebot erfreuen. Der Erfolg war kläglich. Erst mit dem einsetzenden Erfolg des PC und dem Dfü- (Datenfernübertragung) Boom gelangte Btx über Umwege auf Computermonitore: Findige Programmierer hatten erkannt, daß man mit kleinen Kniffen das Fernsehbild auch am Rechner simulieren konnte – dafür vorgesehen war es nämlich nicht. Die entsprechenden Programme waren teuer und ziemlich anfällig für Abstürze aller Art, aber mit Maus und Tastatur viel komfortabler zu bedienen als ihre TV-Vorbilder. Trotzdem kam das Sorgenkind „Btx" nicht recht in die Gänge: Vor allem die sogar für damalige Zeiten anachronistische Übertragungsgeschwindigkeit von 2.400 bps schreckte viele User ab.
Mittlerweile hat sich das alles gründlich geändert: Btx wird nicht mehr von der Behörde Post, sondern der modernen Aktiengesellschaft Deutsche Telekom betrieben. Und die hat dafür gesorgt, daß der in T-Online umbenannte Dienst konkurrenzfähig ist. Ein kostenlos verteilter



Btx plus: Die Leitseite des Premiumangebots

Dekoder, demnächst steht ein Update auf die Version 2.0 an, sowie günstige Tarife, schnellere Einwahlknoten und vor allem der Zugang zum weltumspannenden Internet haben den Service zu dem gemacht, was er heute ist.
T-Online ist eigentlich nur der Name für gleich vier verschiedene Angebote: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Btx ist der klassische Dienst, sozusagen das Überbleibsel aus alten Tagen. Btx ist vor allem für umfassende Homebanking-Möglichkeiten bekannt: Nahezu jedes Geldhaus ist bereits angeschlossen, und über zwei Millionen Konten werden über den Dienst geführt. Außerdem gibt es Bahnauskunft, Lufthansa Flugpläne, Telefonauskunft sowie verschiedenste Möglichkeiten zum Online-Shopping. Btx plus dagegen ist der Premiumdienst für anspruchsvolle Onli-

LYNX

Früher war der Weg durch den Datendschungel eher steinig: Aufgrund des Btx-Staatsvertrags mußte die Telekom lange Jahre jeden Anbieter auf dessen Wunsch in ihr Stichwortverzeichnis aufnehmen. Folge: Selbst wer harmlose Begriffe aus der Computerwelt eingab, bekam als Ergebnis endlose Listen von unseriösen Erotik-Anbietern. Das hat inzwischen ein Ende. Eine neue Suchmaschine namens „Lynx" – Vorbild sind aus dem Internet bekannte Einrichtungen wie „Yahoo" – führt endlich ohne lästigen Datenmüll schnell und kompetent zu den gewünschten Inhalten. Der User kann sich entweder auf die Suche nach Stichworten oder nach bestimmten Begriffen in Volltexten begeben. Warum aber für eine solche Selbstverständlichkeit allerdings 20 Pfennig/Minute fällig sind, das wissen wir auch nicht.
Gehe zu: *Lynx#

SPIELE IN T-ONLINE

„Quadriga" ist das erste Multiuserspiel in T-Online und findet auf einem quadratischen Feld statt. Die Aufgabe besteht darin, mit Hilfe herabfallender Blockelemente geschlossene Reihen zu bilden – das Prinzip ist vom Klassiker „Tetris" bekannt. Allerdings bietet die Online-Variante durchaus mehr: Es wird nämlich in alle vier Raumrichtungen gleichzeitig gespielt. Im Multiplayer-Modus treten bis zu fünf Personen gegeneinander an. Bildet ein Spieler eine Reihe, so werden alle anderen „bestraft" und in ihren Feldern fallen zusätzliche Blockelemente auf das Spielfeld. Während einer Runde „Quadriga" können sich die Teilnehmer über ein Chatfenster unterhalten. Gelegentlich werden Preise ausgespielt. Die benötigte Software muß vor dem Start runtergeladen werden und ist 330 KByte groß.
Gehe zu: *3470813#



Spezial im Überblick



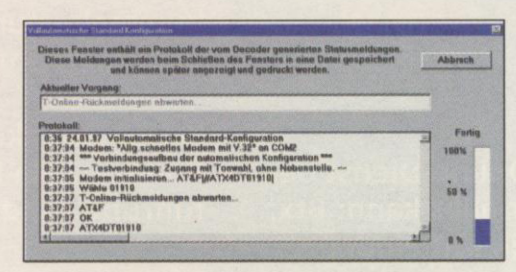
ne-Nutzer: Mit einem Angebot auf aktuellstem Stand, redaktionell gepflegten Seiten, ausgewählten Foren und Dialogmöglichkeiten zu fast allen erdenklichen Themen. Was sich hinter dem Angebot Internet verbirgt, dürfte wohl hinlänglich bekannt sein: T-Online bietet einen vollwertigen Zugriff auf World Wide Web, „ftp“ sowie das Usenet. Zwar ist das Internet-Gateway momentan noch sehr langsam, aber die Telekom hat Besserung gelobt und will bereits in Kürze für eine deutliche Beschleunigung der Zugriffszeiten sorgen. Auch was der Begriff eMail bedeutet, hat sich inzwischen herumgesprochen: Das

POWER ONLINE

Das Kennwort „Power Play#“ führt neugierige Datensurfer direkt in unser T-Online-Angebot. In der KIT-Sektion gibt es neben Updates und Patches auch zahlreiche News, Tests sowie Previews zu aktuellen Spielen. Von dort leitet ein Link weiter zum Cept-Forum, wo stets lebendig rund ums Thema Computerspiele diskutiert wird. Demnächst soll dieses Forum ebenfalls auf den modernen KIT-Standard umgestellt werden. Die Beta-Phase, in der die Telekom das neue System testet, ist bereits angelaufen.
Gehe zu: Power Play#



versenden oder empfangen von elektronischer Post in T-Online läuft ohne Zusatzkosten und kann sogar Offline, ohne laufenden Gebührenzähler, erfolgen. So spart der Nutzer Online-Zeit und Geld. Dateien wie Bilder oder Programme können mitversandt werden.
Einen großen Vorteil hat T-Online gegenüber seinen Mitbewerbern AOL oder CompuServe: Der Datendienst kann immer zum (relativ) günstigen Citytarif angewählt werden. Egal ob per ISDN oder mit einem normalen Modem: Es wird weder der wesentlich teurere Regional- oder Ferntarif fällig. Während ISDN immer gleich schnell ist und stabile Datentransferraten von 64.000 bps gewährleistet sind, richtet sich die Geschwindig-



Vorbildlich: Der T-Online-Dekoder konfiguriert jedes Modem vollautomatisch

keit der Modem-Einwahlknoten nach deren Standort: Wer in einem der neun großen Ballungsräume wie Berlin, Hamburg oder München wohnt, bekommt über eine „19304“-Nummer einen Connect mit 28.800 bps, in allen anderen Regionen sind es noch 14.400 bps. Allerdings will die Telekom in den nächsten Monaten flächendeckend den schnelleren Zugang anbieten. *ste*

DEMO AUF CD

Damit sich Neugierige gleich einen ersten Eindruck von T-Online verschaffen können, haben wir auf der Heft-CD eine interaktive Demonstration des Datendienstes. So lassen sich alle wichtigen Bereiche wie Btx oder Internet begutachten, ohne daß irgendwelche Kosten anfallen. Wer mehr möchte, kann sich auch über Systemvoraussetzungen und Modemkauf informieren oder gleich die T-Online-Zugangssoftware in der aktuellsten Version installieren.
Gestartet wird die interaktive Demonstration über unser Windows-CD-Hauptmenü unter dem Menüpunkt "Online".



Das Hauptmenü des interaktiven T-Online-Demos auf der PP-CD

ZAHLEN UND FAKTEN

- **Mitglieder Deutschland:**
1,3 Millionen
- **Anbieter:**
Rund 6000 deutschsprachige Angebote
- **Zugänge:**
Bundesweit zum Citytarif mit 14.400 bps. 9 x 28.800 bps (Zugangs-Nr: Vorwahl/19304), im Laufe der nächsten 12 Monate bundesweit
- **ISDN:**
Bundesweit zum Citytarif mit 64.000 bps
- **Kosten:**
Grundentgelt: 8 Mark/Monat
- **Nutzungstarif:**
2 Pfennig/Minute zzgl. Telefonentgelte deutschlandweit zum Citytarif, an Werktagen von 8.00-18.00 Uhr erhöht sich der Nutzungstarif um 4 Pfennig pro Minute
- **Internet:**
5 Pfennig/Minute zusätzlich
- **Btx plus:**
7 Pfennig pro Minute oder im Abo (Info: *plus#)
- **eMail:**
ohne Zusatzkosten

Weitere Infos unter:
Tel.: 0130/808 606
Fax: 02602/1600-565

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst der Deutschen Telekom AG, der alles kann: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!

- Internet-Zugang mit eigener Homepage!
- Eigene eMail-Adresse mit Ihrem Namen: weltweit Informationen senden und empfangen!
- Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!
- Über 200 deutschsprachige Diskussionsforen zu vielen interessanten Themen!
- Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!
- Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



- Über 6.000 deutschsprachige Angebote!
- Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!
- Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!

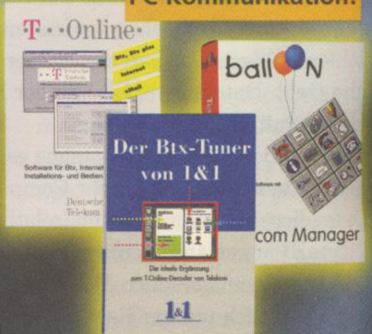
T··Online·



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.6 V.34+

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2, inkl. Netscape Navigator 2.01 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung

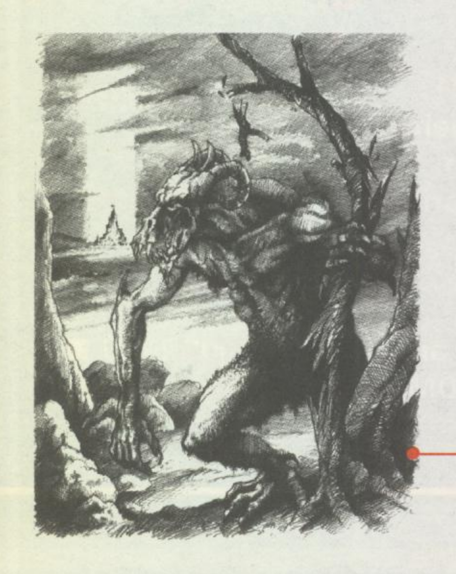
Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)

DARK
Düster ist

Made in France: Calisto siedelt sein Action-Adventure in einem Endzeit-Szenario an



Die Waffen reflektieren das Licht auf unterschiedliche Weise





Dieser Bibliothekar kennt sicherlich nicht nur seine Bücher

Nachdem sich die französische Firma Atreid Concepts der Mindscape-Gruppe angeschlossen hatte, wechselten sie ihren Namen zu Mindscape Bordeaux. Nun haben sie sich wieder von diesem Publisher getrennt und entwickeln unter dem neuen Namen Calisto Entertainment u.a. das Rennspiel "Ultimate Race", das wir in unserem 3D-Karten-Special in der vorigen Ausgabe vorgestellt haben. Mit diesem Abenteuer will Calisto ein gleichnamiges Szenario einführen, das auch Grundlage für weitere Titel sein soll. Im Jahre 2054 zieht ein Meteor in geringer Entfernung an der Erde vorbei. Hastig ergriffene Gegenmaßnahmen wie das Abfeuern von Atomraketen sorgen lediglich dafür, daß der Komet in hunderte Einzelteile zerbricht, die am 24.12. die Erde bombardieren – ein himmlisches Weihnachtsgeschenk. Vulkanausbrüche und Sturmfluten sind die Folge, die zusammen mit anderen Naturkatastrophen fast die gesamte Menschheit auslöschen. Die überlebenden 1,4 Prozent haben selbst 300 Jahren später noch unter grimmiger Kälte zu leiden, denn in der Atmosphäre befinden sich jede Menge Staub und Partikelchen. Dadurch reduziert sich die Sichtweite auf unter 500 Meter, was ständiges Zwielicht verursacht. Leben ist nur in stark befestigten Städten, den sogenannten Stalliten, möglich. Der Aufenthalt in der freien Natur ist nicht nur wegen giftiger Wolken und der Kälte wenig empfehlenswert – **gräßliche Kreaturen** machen die Gegend unsicher und fallen mit Vorliebe über einsame Wanderer her. Zwischen den Städten verkehren nur angepaßte Mutanten oder besonders wagemutige Reisende. Der Fortschritt ist weitgehend zum Erliegen gekommen, das technische Niveau entspricht ungefähr dem zu Beginn der Industrialisierung Anfang des 19. Jahrhunderts, und auch an den Grund für die fast immerwährende Dunkelheit kann sich niemand mehr erinnern. Kein Wunder also, daß in den Städten **Priester** die absolute Macht haben, die den Sonnengott "Great Solaar" anbeten. Ihnen unterstellt ist die Kaste der Feuerwächter, eine Schutztruppe, der darüber hinaus die Kommunikation mit anderen Stalliten per Spiegel anvertraut ist. Einer von ihnen ist Arkhan, ein netter Kerl, der sich jedoch lieber um Frauen und Freunde kümmert und wenig an der Vergangenheit und den Geheimnissen der Welt interessiert ist. Sein Leben ändert sich jedoch von Grund auf, als er die Hohepriesterin Lory vor einigen bösen Buben beschützt. Dabei fängt

EARTH
die Zukunft

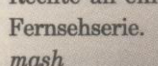


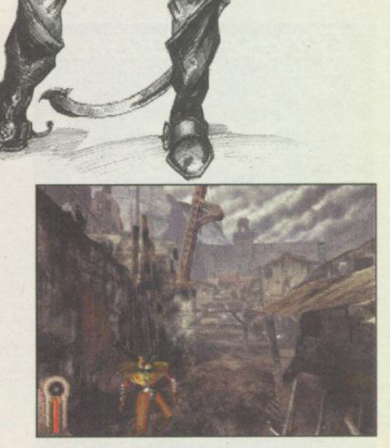
Bei Kämpfen im Naß entstehen auf der Wasseroberfläche entsprechende Kreise

er sich eine parasitäre Krankheit namens Shankr Archessence ein, die ihn physisch wie psychisch verändert. Als Spieler habt Ihr dann in allen Situationen die Wahl zwischen dem Licht-Modus, in dem unser Held zwar nicht so stark, dafür aber charismatischer ist, oder dem Schatten-Modus, der aus ihm einen guten, jedoch sehr ungeduldigen Kämpfer macht. So muß er häufig Echtzeit-Kämpfe absolvieren, bei denen Geschick gefragt ist, sogar Special-Moves stehen auf dem Programm. Für unerfahrene Abenteurer gibt es entsprechende Schwierigkeitsgrade, viele unterschiedliche Waffen warten darauf, in Eurem Inventory zu verschwinden. Doch nicht alle der rund 80 Charaktere werden gleich aggressiv, auch mit friedlichen Methoden verraten sie die eine oder andere für das Lösen der gut verteilten Rätsel wichtige Information. Je nach Eurem Verhalten nimmt die nicht-lineare Story dann eine anderen Ablauf. Nichtsdestotrotz muß Arkhan eine Heilung für seine immer weiter fortschreitende Seuche finden.

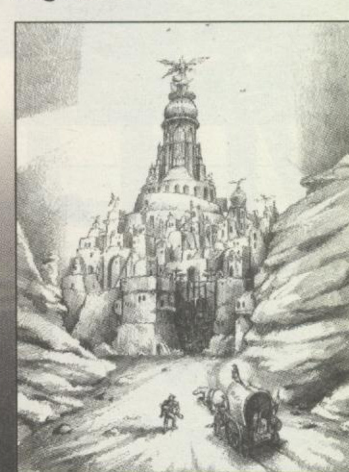
Die Monster in der Außenwelt sind nicht dem üblichen Fantasy-Standard entliehen, sondern aus realen Tieren und Pflanzen zusammengesetzt. Animiert wurden die 3D-Figuren übrigens mit über 5000 Einzelbildern. Dunkelheit und Schatten spielen nicht nur in der Hintergrundstory, sondern auch beim Design eine große Rolle. Die Grafiker arbeiten mit mehreren Lichtquellen, die dementsprechende Schatten verursachen. Glanzeffekte tauchen in Massen auf, denn die Personen tragen Juwelen und Waffen, die alle reflektierend sind. Zudem wurde Gouraud-Shading benutzt, um die texturierten Polygon-Charaktere vor den gerenderten Hintergründen möglichst realistisch zu gestalten. Überblick in den gut fünfzig Örtlichkeiten verschaffen etwa 250 Kameraperspektiven, die der Situation entsprechend umblenden. Die Spielgrafik bietet bei normaler SVGA-Auflösung 256 Farben, die Cut-Scenes werden dann in 32 000 Farben ablaufen und bestehen aus einem Mix von Motion-Capturing- und Realfilmsequenzen. "Dark Earth" wird nicht nur auf dem PC erscheinen; ein Buch steht kurz vor der Vollendung, und Calisto verhandelt überdies gerade über die Rechte an einer TV-Fernsehserie.

mash

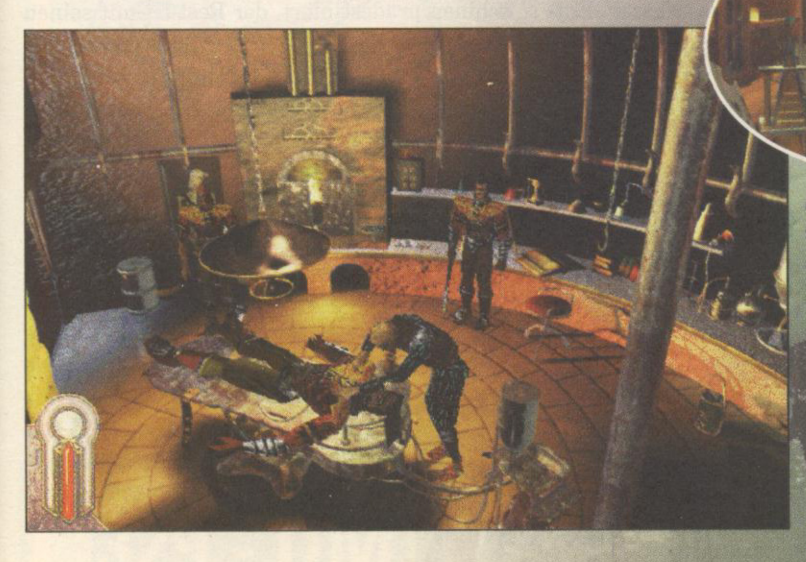




Aufgrund des allgegenwärtigen Smogs ist die Sichtweite begrenzt



Eine Skizze der "Stalliten" genannten Städte



Auch Bücher taugen zur Verteidigung

Gründerzeit der Wissenschaft: Hier werden lustige Experimente gemacht

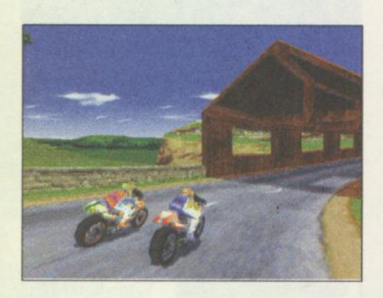
Dark Earth
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Calisto Entertainment
Erscheinung geplant
April '97

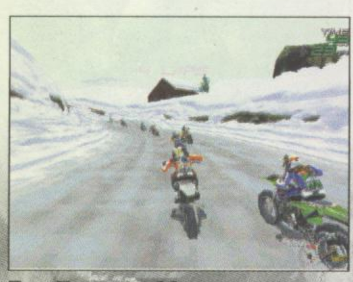
MOTO RACER

Delphine Software aus Frankreich bereitet das Comeback auf zwei Rädern vor

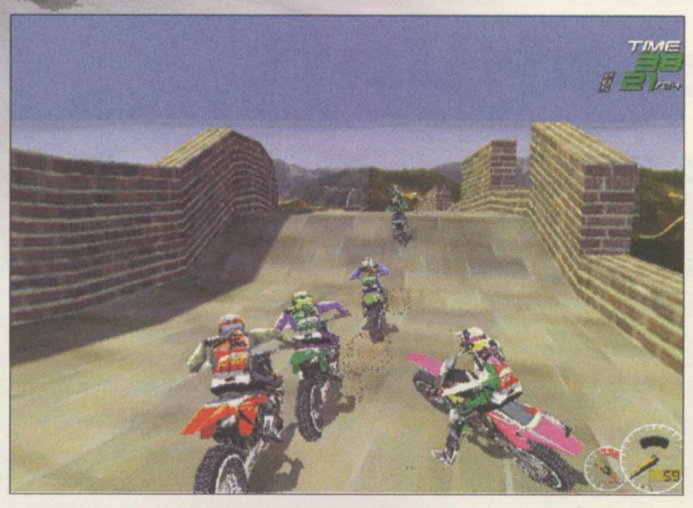


Bikes mit verschiedenen Eigenschaften (Grip, Bremsen etc.) stehen zur Auswahl





Es gibt sowohl Superbike- als auch Endurostrecken

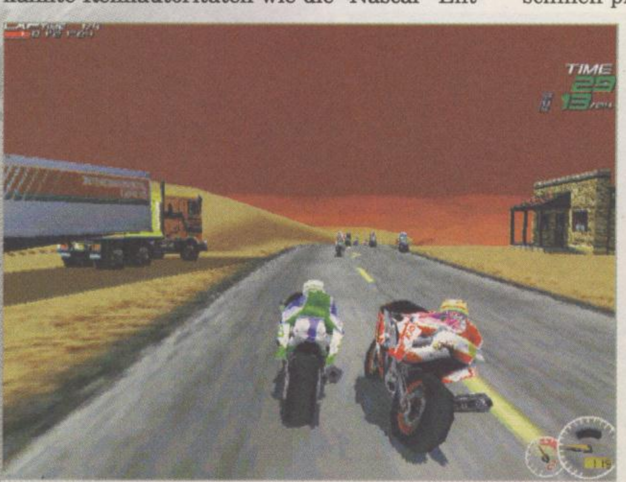


Die Chinesische Mauer bietet wenig Platz zum Ausweichen

Während es Autorennspiele auf dem PC mittlerweile nicht nur in Hülle und Fülle, sondern auch in hervorragender Qualität gibt, sind die Kradfahrer nur zu bemitleiden: Die einzige Möglichkeit, ihrem Hobby auch im Wohnzimmer noch halbwegs mit Genuß zu fröhnen, bietet das technisch veraltete Renn/Prügelkonglomerat "Road Rash", über Supergurken wie "Cyclemania" hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens. Eine hochwertige Alternative ist eigentlich schon seit langem überfällig. Lustigerweise wird diese in Deutschland ausgerechnet von den "Road Rash"-Vätern Electronic Arts vertrieben werden. Delphine Software ("Another World". "Flashback", "Fade to Black") wagt sich mit "Moto Racer" erstmals in sportliche Gefilde. Was Motorradsimulationen am Computer bislang hauptsächlich abging, war vor allem die naturgetreue optische Wiedergabe. Selbst anerkannte Rennautoritäten wie die "Nascar"-Entwickler von Papyrus schreckten deshalb vor den Feuerstühlen zurück. "Moto Racer" baut zur Darstellung der Fahrer und ihrer Vehikel nicht mehr auf unflexible Bitmaps, sondern setzt sie als dreidimensionale Vollkörper aus texturierten Polygonen in Szene. Dadurch wirkt das Zusammenspiel von Mensch und Maschine sehr viel geschmeidiger, was von einer imaginären Kamera hinter dem eigenen Zweirad besonders gut studiert werden kann. Steht das Bike, stellt der Fahrer die Füße auf den Boden, mit steigendem Tempo schmiegt er sich immer enger an den Tank an, und kommt es zu einem Crash, wird er spektakulär durch die Luft geschleudert.

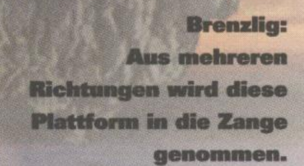
Sowohl an die Freunde der spurtstarken Superbikes als auch an die Motocross-Fans hat Delphine gedacht. Die Hälfte der acht Kurse bietet vor allem langgestreckte Highspeedgeraden und moderate Kurven, was sie für die Straßenmaschinen prädestiniert, der Rest ist mit seinen Buckelpisten und Spitzkehren eine Herausforderung für die Federbeine der Endurobikes. Ein paar Skurrilitäten, z.B. eine Fahrt auf der zehn Meter breiten Chinesischen Mauer, oder versteckte Boni in Form von zusätzlichen Strecken und Motorrädern dürfen auch nicht fehlen.

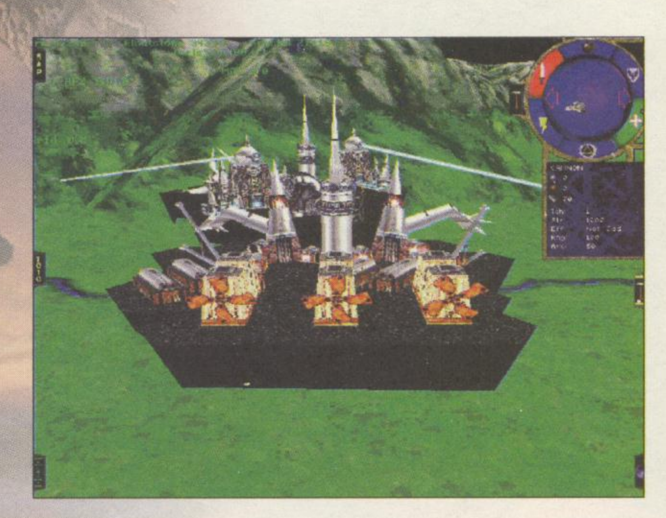
Bis zu acht wackere Fahrer werden im Netzwerk ihre Fahrkünste aneinander messen können. Die Testversion steht uns schon für nächsten Monat in Haus und soll sowohl einen ausgereiften Meisterschaftsmodus als auch reines Zeitfahren beinhalten. *us*



Abseits des Wüstenkurses macht ein LKW Pause

Moto Racer
Genre
Rennspiel
Hersteller
Delphime/EA
Erscheinung geplant
März '97



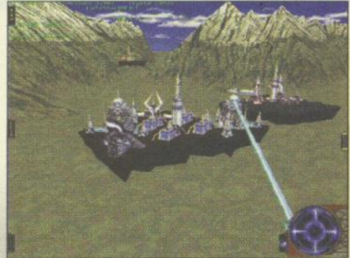


Brenzlig: Aus mehreren Richtungen wird diese Plattform in die Zange genommen.

STRATOSPHERE

Conquest of the Skies

Acclaim simuliert ein fiktives Vehikel: Die fliegende Festung



Zwei gut ausgebaute Forts in geschlossener Formation

Der Traum jedes Generals unserer Zeit würde Wirklichkeit, wenn Artilleriestützpunkte und Raketenbasen zum Fliegen gebracht werden könnten. Eine solche Waffe hätte eine enorme Feuerkraft, wäre sehr schwer gepanzert und gleichzeitig äußerst mobil. Die Herren auf der Hardthöhe werden sich wohl noch ein paar Jahrhunderte gedulden müssen, bevor sie etwas derartiges in Dienst stellen können, am heimischen Bildschirm dürfen wir alle demnächst aber schon einmal üben, wie man Tausende von Tonnen Stahl und Stein durch die Lüfte navigiert.

Jedes Luftschloß besteht aus einer ebenen, in Hexfelder unterteilten Felsplattform, auf der diverse Gerätschaften aus den Kategorien Angriff, Verteidigung, Energie und Antrieb installiert sind. Ballistische Kanonen, Minen und Strahlenwaffen dienen der Attacke auf andere Forts und Bodeneinrichtungen, während Energieschilde und automatische Reparatursysteme Gefechtsschäden mindern sollen. Selbstverständlich gibt es alle Bauelemente in verschiedenen Typklassen. Den höchsten Stellenwert nimmt der Kommandotower ein. Von seiner Leistungsfähigkeit hängt u. a. die maximale Festungsgröße ab. Diese bleibt während einer Mission selten konstant. Auf der einen Seite kann sie zwar durch Beschuß oder Kollisionen schrumpfen, auf der anderen aber auch sehr wohl anwachsen – nämlich dann, wenn Ihr z.B. eine gegnerische Plattform ausradiert und die herumschwirrenden Trümmer mit einer Art magnetischem Traktorstrahl einsammelt, um sie entweder per Automatik oder ganz nach eigenem Gutdünken zu verbauen. Dem Burgherren sollte allerdings klar sein, daß eine gewichtsmäßig ausufernde Zitadelle sehr träge manövrierbar ist – selbst der Einbau zusätzlicher Steuerdüsen kann diesen Nachteil nur teilweise ausgleichen, so daß die Gefahr steigt, von einem wendigeren Kontrahenten ausgetrickst zu werden oder in eine Bergwand zu gleiten. Obwohl der Spieler immer nur eine Plattform direkt kontrolliert, ist er nicht allein auf dem Schlachtfeld. Je nach Mission stehen Euch bis zu zwei Wingmen zur Seite, die Euren Befehlen aufs Wort gehorchen. Sie können z.B. zur Bewachung einer wichtigen Erzmine abkommandiert werden. Ist hingegen eine vereinte Feuerkraft gefordert, so fliegen sie im Verband mit dem Hauptfort. Neben Einzelaufträgen gibt es eine über 40 Missionen umfassende Kampagne samt Fantasyplot. Die Bandbreite der Aufträge gleicht der einer typischen Flugsimulation und setzt sich aus Eskorten, Bombardements und Patrouillen zusammen.

Gegenüber der E3-Version wirkte die uns vorliegende Alpha erheblich gereift, bis zum Test werden aber noch einige Monate ins Land ziehen. *us*



Der „Fortress Builder": Hier legt Ihr das Basislayout Eures Kastells fest

Stratosphere
Genre
Simulation
Hersteller
Acclaim
Erscheinung geplant
2. Quartal '97

PANZER GE

Hexfeldschla

Die Fortsetzung der in Deutschland umstrittenen Referenz für historische Strategiespiele



Deutsche "Tiger"-Panzer nehmen eine strategisch wichtige Brückenkopf-Stadt ein. Der Ausschnitt zeigt die neuen 3D-Modelle

GENERAL UNTER ARREST

Warum wurde eigentlich der erste Teil der "Five-Star-Series" in Deutschland indiziert?
Der letzte Schauplatz der ausschließlich aus deutscher Sicht spielbaren Kampagne führt Euch an die Ostküste Amerikas, wo Ihr als geschichtliches Paradoxum das weiße Haus in Washington stürmen könnt und somit den Zweiten Weltkrieg gewinnt. Bemerkenswert ist, daß sich außer uns Deutschen keine andere Nation über diesen Sachverhalt aufgeregt hat.

Die "Five-Star-Series" machte erst jüngst wieder von sich reden, war doch "Star General" für viele Spieler eine herbe Enttäuschung. Nach einem überragenden "Fantasy General", das die beliebten Features des mittlerweile indizierten Urvaters der Serie aufgriff und mit neuen Ideen anreicherte, konnte die kampagnenlose Space-Variante nicht so recht überzeugen.
Mit dem ersten Teil der Serie gleichzuziehen oder ihn gar zu übertreffen, fiel sogar den "Erfindern" SSI bislang schwer. Zu neuen Ehren wird das Programm gelangen, wenn dieses Jahr das grafisch und spielerisch verfeinerte Sequel in den Regalen stehen wird. Bereits anläßlich unseres Herbstbesuches bei SSI zeigte man uns erste Screenshots, von denen wir Euch damals (PP10/96) nur berichten durften. Jetzt könnt Ihr selbst sehen, daß die Landschaften nicht mehr aus einer strengen Draufsicht dargestellt werden, sondern mit Hilfe einer isometrischen Perspektive Dreidimensionalität suggerieren. Auch sind sie nicht mehr aus den diversen Kacheln eines Grafiksets zusammengesetzt, sondern wurden in einem Stück mit einem Malprogramm erstellt. Senior Artist Dave Jensen ist ein Computer-Künstler der alten Schule und verwendet dafür heute noch das an sich antiquierte D-Paint, das im Zusammenspiel mit dem Talent dieses Mannes Grafiken hervorbringt, die jede noch so ausgefuchste Rendertechnik an Wärme und Realismus übertreffen. Kämpft Ihr um bedeutende Städte, sind diese sogar an ihren Wahrzeichen (z.B. Paris/Eiffelturm) auszumachen, zumindest geben sie aber den Baustil ihres Landes in der Architektur wieder. Wirklich 3D sind jetzt die Panzer, die sich als detailliert gerenderte Objekte in alle Richtungen drehen und nicht mehr als flache Icons über den Bildschirm rollen.
Das Schlachtfeld wird nicht mehr nur bloße Kulisse für Eure Schlachten sein, sondern sich mit dem Hergang der Kämpfe verändern. Granatentrichter, Rauch, zerstörbare Elemente und brennende Felder werden Euer Auge erfreuen. Nicht nur Einheiten und Terrain, sondern auch das Gameplay an sich wird einen gewaltigen Zuwachs an Persönlichkeit vermelden können. Fortan werden Kommandeure mit eigenem, individuellem Charakter versuchen, Eure Armee

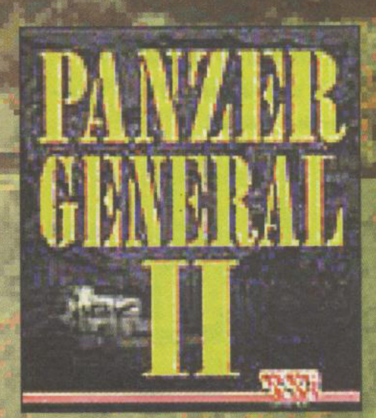
NERAL 97
chten in 3D

zum Sieg zu führen. Für besondere militärische Verdienste soll Eure Heldenbrust in "Panzer General 97" (das in Amerika schlicht "Panzer General II" heißen wird) mit historisch akkuratem Lametta geschmückt werden. Weniger geschichtstreu gibt man sich diesmal beim Fortschreiten der technischen Entwicklung. Richtete man sich beim ersten Teil noch streng nach den korrekten Erscheinungsjahren der neuen Einheiten-Modelle, ist jetzt ein vorzeitiges Erforschen unter Aufwand von Prestige-Punkten möglich. Hierbei stand wohl das von allen Kritikern hochgepriesene Forschungssystem von "Fantasy General" Pate. Erfolgreiche Strategen werden beispielsweise so eine ME-262 oder einen Königstiger bereits 1943 "erfinden" können.
Einige der insgesamt vier Kampagnen (eine große, drei kleinere) können sogar wahlweise auch auf alliierter Seite bestritten werden. Unersättliche Feldherren bauen sich ihre eigenen Szenarien und modifizieren die Einheiten mit dem im Programm enthaltenen Editor. Eine Videorecorder-Funktion läßt Euch Eure spektakulärsten Schlachten aufzeichnen. Seid Ihr an einer bestimmten Stelle der Meinung, an Euren Taktiken müsse noch gefeilt werden, so könnt Ihr jederzeit dort anhalten und ab dieser Position weiterspielen.
"Panzer General 97" werdet Ihr ohne Add-On über ein lokales Netzwerk oder das Internet gegeneinander spielen können. *fh*



Konfrontation: Auf diesem Schlachtfeld stehen sich deutsche und amerikanische Panzer gegenüber

Der Multimedia-Teil mit dokumentarischen Videoclips wird weiter ausgebaut



Die Packung der amerikanischen, mit "Panzer General II" betitelten Version ist bereits fertiggestellt

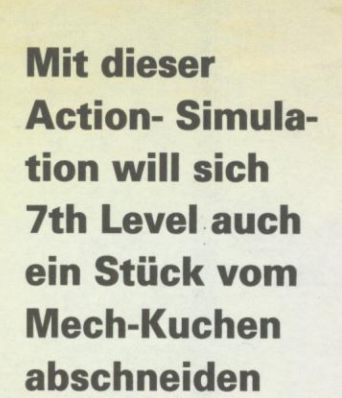


Zwei Panzer des Typs "Panther" durchstreifen ein russisches Wäldchen

Panzer General 97
Genre
Strategie
Hersteller
SSI/Mindscape
Erscheinung geplant
3.Quartal '97



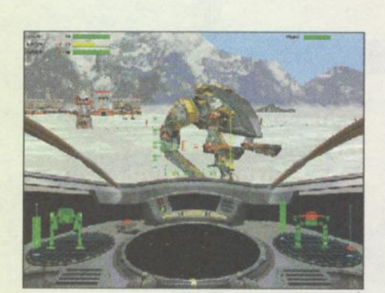
Dieser Auftrag führt Euch auch in eisige Kälte



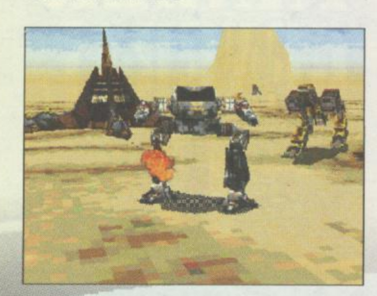
Mit dieser Action- Simulation will sich 7th Level auch ein Stück vom Mech-Kuchen abschneiden

G-NOME

Heiße Kämpfe, kühler Stahl



Die Displays informieren über den Zustand des anvisierten HAWC



Dieser Anblick ist wenig erfreulich; solche Situationen solltet Ihr tunlichst vermeiden

Bisher konnte keine Mech-Simulation, weder Sierras "Earthsiege 2" noch "Shattered Steel" von Interplay, dem Genre-König Activision und seiner "MechWarrior"-Reihe echtes Paroli bieten. Das in Dallas/Texas beheimatete Softwarehaus 7th Level will dies nun ändern. Seine Kampfkolosse hören auf die Bezeichnung HAWCs (=Heavy Armor Weapon Chassis), und die Handlung ist im "Universal Order"-Szenario angesiedelt, in dem das ebenfalls bald erscheinende Echtzeit-Strategiespiel "Dominion" beheimatet ist; ein Preview hierzu findet Ihr in der PP-Ausgabe 2/97.

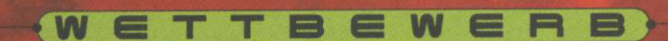
Auch im Jahre 2144 wird der Menschheit wenig geschenkt. Außerirdische Rassen namens Darkens, Scorps und Mercs haben nichts Geringeres im Sinn als die Vernichtung des menschlichen Lebens und bedienen sich dabei allen erdenklichen Kriegsgeräts – bis hin zum G-Nome, welches die ultimative genetisch erzeugte Waffe darstellt. In der Rolle des Sergeanten Joshua Gant und seines dreiköpfigen Spezialteams müßt Ihr innerhalb von 20 Missionen das namensgebende Kleinod finden und vernichten, bevor es eingesetzt werden kann und damit unermeßlichen Schaden anrichtet. Ganz Findige werden dazu noch einige Geheimlevel entdecken. Außer den erwähnten HAWCs wird der tapfere Soldat samt seinen Mannen die Territorien mit Panzern, Luftkissenfahrzeugen oder auch mal zu Fuß unsicher machen. Neben dem Eliminieren unliebsamer Gegner und deren Gebäuden werdet Ihr Euch mit Elektro-Zäunen oder dem Knacken von Codes beschäftigen dürfen. Hitzköpfe mit losem Zeigefinger sollten sich also vorsehen, denn darüber hinaus ist die Munition für Raketenwerfer und Maschinengewehre beschränkt. Ein drehbarer Torso erleichtert die Koordination zwischen Bewegung und Feuern, Ihr könnt natürlich auch Eure Kameraden instruieren, z.B. ein bestimmtes Ziel anzugreifen.

Netzwerk-Fetischisten freuen sich vor allem über dem Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Kämpfer viel Schrott produzieren können. Optisch bietet Euch das Programmierteam hübsch texturierte Polygone, die in 256 Farben und SVGA-Auflösung über den Bildschirm marschieren; die Texaner hatten ja noch nie Probleme mit ansprechender Grafik. Allerdings setzt das Windows-95-Programm dafür auch einen Pentium-90-Prozessor und 16 MB RAM voraus, um eine anständige Framerate auf den Screen zu zaubern; 3D-Beschleunigerkarten werden nur im Rahmen von DirectX unterstützt. Für einen flüssigen Spielablauf empfiehlt 7th Level weiterhin ein QuadSpeed-CD-Laufwerk. Ob sich dieser Hardware-Aufwand lohnt, verraten wir Euch im nächsten Heft; dann werden wir nämlich "G-Nome" auf Reaktor und Strahlenwaffen, sorry, Herz und Nieren prüfen. *mash*

G-Nome
Genre
Actionsimulation
Hersteller
7th Level/Bomico
Erscheinung geplant
Februar '97

Bilder auf







TOLLE GEWINNE MIT G-NOME

Zusammen mit dem Distributor Bomico verlosen wir in diesem Monat viele schöne Dinge zur Mech-Sim von 7th Level



Zum totalen Durchblick verhilft Euch dieses Nachtsichtgerät im Wert von 1500 Mark. Es verstärkt das vorhandene Restlicht um den Faktor 30 000 und vergrößert etwa 2,4-fach.



2. - 4.Preis

Mit diesem GPS-Gerät (Global Position Satellite) könnt Ihr Eure aktuelle Position auf 100 Meter genau bestimmen.

5.-9.Preis

Dieser Feldspaten von der österreichischen Firma Glock ist zusammengeklappt nur 26 cm lang und ist trotzdem als Spaten, Hacke, Säge und Schaufel zu gebrauchen.

Wer einen dieser netten Preise gewinnen möchte, muß nur folgende zwei Fragen zum "Universal Order"-Universum beantworten, in dem "G-Nome" angesiedelt ist.

1. In welchem Jahrhundert spielt die Hintergrundstory von "G-Nome"?
2. Wieviele unterschiedliche Rassen kommen insgesamt darin vor?

Unter allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost und schriftlich benachrichtigt. Eure Postkarte oder Euren Brief (keine E-Mail!) sendet Ihr bis zum

20. März

an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: "G-Nome"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MagnaMedia, Bomico oder 7th Level sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung natürlich nicht teilnehmen, die Preise können nicht ausgezahlt werden.

PC-Games

Titel	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battlecuiser 3000 AD (dt.) *	99,99
Bazooka Sue *	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bug!	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.) *	89,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die gr. Schlacht um Shiloh (dt.) *	69,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 *	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99

PC-Games

Titel	CD
Flying Corps (dt.) *	79,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	69,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Int. Tennis Open (Win95, dt.) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.) *	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	69,99
Magic the Gathering *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	79,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Monster Trucks *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
MTV's Aeon Flux *	59,99
MTV's Slamscape *	59,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash (Win95)	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95) *	75,99
Sim Park *	59,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	69,99
Star Control 3	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trader (dt.) *	69,99

PC-Games

Titel	CD
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONPREIS!	49,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timelapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.)	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

Titel	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Inca 1, 2 (dt.)	je 19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NBA Jam Tournament Edition	25,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

Titel	CD
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Winzer Deluxe (dt.)	39,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Titel	CD
10.000 Color Clips	39,99
3D Home Designer (dt.)	29,95
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95

Kindersoftware

Titel	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	69,99
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Titel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Titel	Preis
Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer	109,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Disruptor	79,99
NBA Live 97	89,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	89,99
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00
Modell-Bausatz "Darth Vader"	29,99
Modell-Bausatz "Tie Fighter"	29,99
Modell-Bausatz "X Wing"	29,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Kniephof- straße
Friedrichs- ruher Str.
Bismarckstraße
Berg- straße



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill

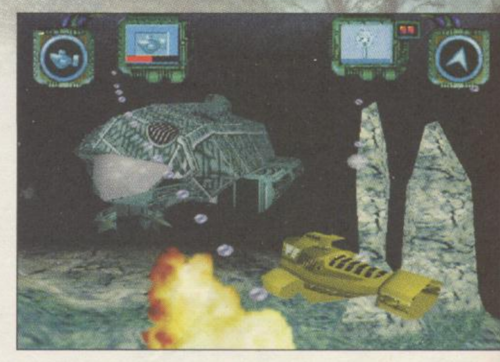


Internet: http://ftp.canon.co.uk/studios

SUB CULTURE

Viele Meilen unter der See: Action-Adventure mit beeindruckenden Grafiken

Computerspiele unter dem Meeresspiegel sind derzeit schwer angesagt: Nach BlueBytes "Schleichfahrt" oder den gerenderten Wasserwelten in Microsofts "Deadly Tide" versenken demnächst auch die englischen Criterion Studios ihren Protagonisten im feuchten Naß. Das Action-Adventure "Sub Culture" spielt in einer kleinen Miniatur-Wasserwelt, die sich über Jahrtausende hinweg unentdeckt von der Menschheit unter dem Meeresspiegel entwickeln konnte. Weil die Erdbevölkerung ungerührt dabei ist, ihre Umwelt und damit die Ozeane zu verseuchen und Massen von giftigem Abfall hineinpumpt, beginnt die bislang friedliche Welt der Mini-Meerianer zu mutieren. Es gibt nur einen Weg zur Rettung der Unterwasserwesen: Der Spieler muß als eines dieser zwölf Zentimeter kleinen Geschöpfe den menschlichen Wahnsinn stoppen – was nicht ganz einfach ist und ohne Unterstützung der eigenen Leute nicht klappen kann. Und die sind mittlerweile kräftig zerstritten: Zwei mächtige Gruppen, die sich gegenseitig auslöschen wollen, haben sich herausgebildet. Auf der einen Seite die „Trads", eine eher ruhige und besonnene Schar, die es geschickt versteht, mit ihren natürlichen Lebensgrundlagen umzugehen. Auf der anderen die „Techs", ein viel kleinerer, aber ziemlich aggressiver Haufen, der moderne Technologie über alles liebt und bereit ist, für seine Ziele über Leichen zu gehen. Aufgabe des Spielers ist es also, für Ruhe in den eigenen Unterwasserreihen zu sorgen, um mit vereinten Kräften der menschlichen Naturzerstörung Paroli zu bieten. „Sub Culture" ist in zwei Szenarien mit jeweils etwa 30 Missionen aufgeteilt, spielt sich aber nicht ganz linear: Die Entwickler bauen zahlreiche Handelselemente ein, die sich an Programmen wie „Privateer 2" orientieren und für zusätzliche Abwechslung sorgen. Seine feuchte Welt erforscht der spielerische Winzling in einem kleinen, gelb-goldenen U-Boot, dessen Formen stark an Käpt'n Nemos „Nautilus" aus den Jules Verne-Romanen erinnern. Der Spieler hat dabei in einer echten 3D-Umgebung völlige Bewegungsfreiheit und steuert sein Schiff ganz nach eigenem Gutdünken. Die Criterion Studios legen Wert darauf, daß die grundlegenden physikalischen Gesetze einer Meereswelt wie etwa Strömungen, auch in ihrem Programm gelten. Zu erforschen gibt's viel: Aus der ungewohnten Perspektive wirkt noch der kleinste Hering groß wie ein Mittellklassewagen. Neben Fischen begegnet man zahlreichem anderen Meeresgetier: So umkreisen riesige Wasserschildkröten das „Yellow Submarine", Kraken lassen ihre Fangarme in der Strömung treiben oder garstige Krabben buddeln sich im Meeresboden ein. Der Spieler entdeckt aber nicht nur das, was auch ein „normaler" Taucher zu sehen bekäme: Er tuckert durch Städte und Fabriken der Meerianer, ergründet die Geheimnisse dunkler Höhlen und ausgedehnter Tunnelsysteme. „Sub Culture" wird etwa um den April herum erscheinen; fest steht schon jetzt, daß es einige Beschleunigerfunktionen von „Matrox"-Grafikkarten nutzt; ob noch andere 3D-Karten, eventuell mit Microsofts „Direct-3D"-Schnittstelle, für mehr Geschwindigkeit sorgen werden, wissen wir leider auch noch nicht. *ste*



Eines der riesigen U-Boote



Das „Yellow Submarine" wird hier im Menü mit weiteren Goodies ausgerüstet



Auf dem Weg in einen Fischschwarm

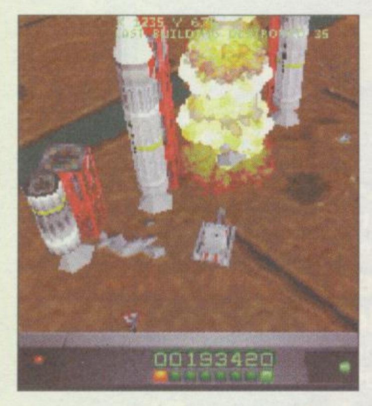
Sub Culture
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Criterion Studios
Erscheinung geplant
ca. April '97
Bilder auf

MASS DESTRUCTION



Gebäude sollten immer zerstört werden, da sich in den Trümmern oft nützliche Extras verbergen

Obwohl der Name Programm ist, kommt BMGs Shooter ohne übertriebene Gewalt aus



In dieser Mission lautet die Aufgabe, die Raketenstellung außer Gefecht zu setzen

Shoot-em-ups auf Missionsbasis mit leicht strategischem Einschlag sind auf dem PC bislang relativ selten. "SWIV 3D" ist reine Action, auf "Soviet Strike" warten Hubschrauberpiloten bislang vergeblich. In diese Lücke stößt im April BMG Interactive mit der Veröffentlichung von "Mass Destruction". Auf einem mit 3D-Objekten gespickten Kampffeld müßt Ihr mit einem Panzer über zwei Dutzend in Mini-Campaigns eingebettete Aufträge bestehen, die neben einem flinken Feuerfinger auch allerhand taktisches Geschick verlangen. Hier liegt auch der Hauptunterschied zum auf den ersten Blick frappierende Ähnlichkeiten aufweisenden Warner-Konkurrenten "Return Fire". Während dort der Befehl bei sämtlichen Leveln schlichtweg "zerstöre alles und kehre mit der eroberten gegnerischen Fahne zurück" lautet, stellen die Missionen bei "Mass Destruction" recht unterschiedliche Anforderungen an den wagemutigen Panzerkommandeur. Meist sind das Ziel gegnerische Einrichtungen wie Wasserreservoirs, Kraftwerke oder Raketenbasen. Bei manchen Aufträgen sorgt zusätzlicher Zeitdruck für eine schweißnasse Stirn. So muß zum Beispiel ein feindlicher Nachschubkonvoi eliminiert werden, bevor dieser die eigenen Truppen erreicht; dann gilt der Level nämlich sofort als verloren. Aus diesem Grund ist auch die passende Panzerwahl von großer Bedeutung. Neben dem Standardtank mit durchschnittlichen Eigenschaften steht noch ein extra flinkes sowie ein äußerst schwer zu knackendes Modell zur Auswahl. Besondere Aufmerksamkeit hat das Programmierteam NMS (entwickelten zuletzt "Tilt" für Virgin) den verschiedenen, insgesamt zehn Waffenarten geschenkt, mit denen sich Euer Gefährt zur Wehr setzen kann. Die nötige Munition dafür lagert in Gebäuden, die vorher zerstört werden müssen. Mörser eignen sich gut für Stellungen hinter Absperrungen, Lenkraketen ersparen umständliches Zielen, Minen machen die nachrückende Meute unschädlich. Beeindruckend ist vor allem der **Flammenwerfer**, der Infanteristen im Handumdrehen röstet; zur Not überfährt man diese einfach mit den tonnenschweren Ketten. Glücklicherweise verzichtete NMS aber auf sinnlose Gewaltdetails wie Blutlachen oder menschliche



Das Schützennest ist Geschichte

Fackeln, weshalb es zwar eine komplett übersetzte, aber keine speziell angepaßte deutsche Version geben wird. In heißen Kämpfen unentbehrlich ist der drehbare Geschützturm, mit dessen Hilfe man in eine Richtung schießen kann, während der Panzer in eine völlig andere fährt. Selbstverständlich sind bei einem Programm dieser Art auch diverse Multiplayermodi integriert, mit denen die modernen Panzerschlachten gesteigerten Spaß bereiten sollen. *mg*

Mass Destruction
Genre
Action
Hersteller
BMG Interactive
Erscheinung geplant
April '97
Bilder auf





Mutter Mensch wirbelt in der Küche herum

BANZAI BUG

Steuert das wendigste Flugobjekt aller Zeiten – eine Fliege!



Femme Fatale: Spinne Natasha

Fällt in Spielerkreisen das Wort "Bug", so macht sich fast immer blankes Entsetzen breit, steht es doch im allgemeinen für frustrierende Programmierfehler und haarsträubende Schlampereien. In seiner englischsprachigen Heimat bedeutet "Bug" zudem "Käfer" – ebenfalls nicht unbedingt ein Begriff, der positive Assoziationen weckt. Denn schließlich verbringen Insekten schrecklich gern Zeit damit, Eier in Kühlschränke zu legen, Leute zu stechen oder auf ihnen herumzulungern, während sie schlafen. Betrachten wir die Situation doch einmal aus der Sicht des Insekts: Tausendfach enden Artgenossen unter Schuhsohlen, an klebrigen Bändern oder in anderen tückischen Fallen. Die menschlichen Behausungen sind als Schlaraffenland aber einfach zu verlockend, um sie den klobigen Riesen kampflos zu überlassen.

Ausgerechnet im ekelhaft sauberen Eigenheim eines Kammerjägers ist eine krabbelnde Revolution im Gange: Unter der Führung SEINES Schneckenbürgermeisters will ein buntgemischtes Insektenvolk die großen Störenfriede endgültig aus dem Haus vertreiben. Herzstück des bereits fix und fertig ausgearbeiteten Angriffsplanes ist der "Stinkulator", eine Maschine zur Erzeugung penetranten Dauergeruchs. Was den Rebellen jedoch noch fehlt, sind effektvolle Aromastoffe wie z.B. stinkiger Käse aus der schwer bewachten Küche. Allerdings wäre nur ein wahrer Tausendsassa dazu imstande, die entsprechenden Zutaten unter Einsatz seines Lebens zu besorgen. Des einen Pech ist der anderen Glück: Die vor Elan strotzende Landfliege **Banzai** verhedderte sich beim Surfen auf der Bugwelle des Kammerjäger-Autos im Kühlergrill und wurde dadurch ins Haus mitgeschleppt. Sein Ruf als Draufgänger ist Banzai bereits vorausgeeilt und so hat er keine Wahl – er muß den Unterdrückten in ihrem Freiheitskampf beistehen.

Der Plot legt nahe, daß wir es hier mit einem Adventure zu tun haben. Das stimmt jedoch höchstens bedingt. In erster Linie ist "Banzai Bug" eine Flugsimulation, wenn auch eine ganz einfache. "Banzai fliegt wie eine F-16, schwebt wie ein Apache-Helikopter und hat die Einstellung von Bart Simpson", meint Lou Carmellini, der Games Marketing Manager von Grolier Interactive. In modischem 3D schwirrt Ihr durch die sieben Zimmer des Hauses und geht dabei den elektrischen Raubtieren des Familienoberhauptes sowie Mutters tödlicher Spraydose aus dem Weg. Lediglich Eure Spucke dient Euch als Bewaffung. Unterteilt ist der mit Rendercutscenes gerahmte Spielverlauf in Missionen, die das traditionelle Schema militärischer Flugsimulationen auf die Schippe nehmen. So müßt ihr z.B. eine Staffel von Transportbrummern eskortieren, während sie das wohlig duftige Ohrschmalz aus dem Gehörgang des schlafenden Hausherrn davonschaffen. Der erste Level ist auf der Heft-CD-ROM als spielbares Demo enthalten, so daß Ihr Euch selbst einen Eindruck vom Gameplay verschaffen könnt. *us*

Sado-Söhnchen Bobby würde Euch liebend gern die Flügel ausreissen

Banzai Bug
Genre
Fliegensimulation
Hersteller
Gravity/Grolier Interactive
Erscheinung geplant
März '97
Bilder auf

DOLBY SURROUND SOUND + 3D GRAPHICS POWER + VIRTUAL REALITY GLASSES

games & action! miro 3D: Besser drin als draussen.



Gamepower und Action mit dem **3D-ADVENTURE Set** von miro: Superstarke 3D-Grafik für brandheiße Games mit dem PCI-Power-Board **miroMEDIA 3D.** 3D-Brille **miroMEDIA 3D fanatix** und – zoom – Du bist mittendrin. Jetzt Dolby-Turbosound von **miroMEDIA Surround** zuschalten und abheben: Das ist kein Game, das ist Reality.

S3 Incorporated

MEDIA 3D fanatix

miroMEDIA 3D

miroMEDIA Surround

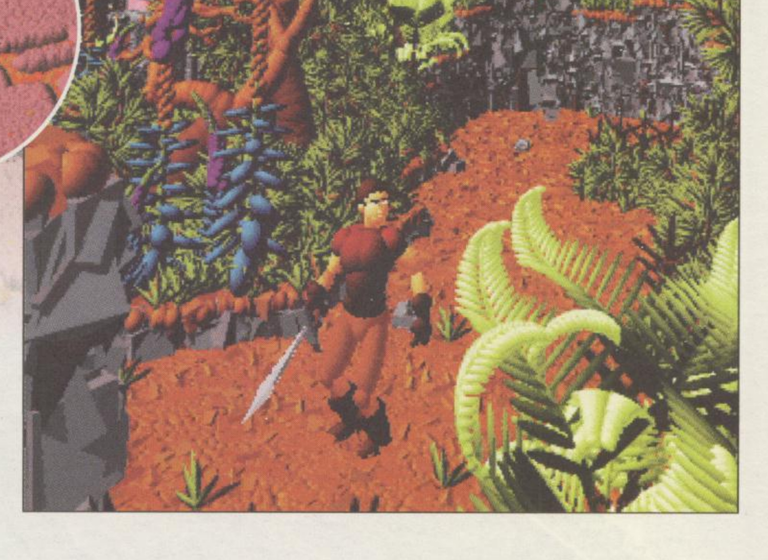
3D-ADVENTURE SET



Händlerliste anfordern bei miro D (0531) 2113-100 oder abfragen via Internet: http://www.miro.com oder www.miro.de

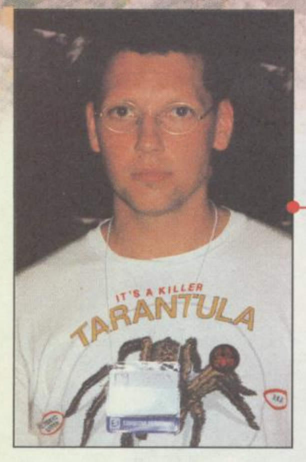
ECSTA Der Krieg

Andrew Spencers englischer "Alone In The Dark"-Vetter kehrt zurück



Mit dem Brustpanzer steckt Ihr weitaus mehr Treffer ein

Im Schloßgarten gedeiht eine merkwürdige Fauna



Die Spinne ist das Logo der Spencer-Studios



Im Hintergrund warten Schalter auf ihre Betätigung



Gut zu erkennen: Die Ellipsen

Bereits auf der ersten E3 1995 scharten sich die offenen Münder und hochinteressierten Augen der Power-Play-Gesandtschaft um einen Monitor hinter den Kulissen des Psygnosis-Standes, auf dem uns der Brite Andrew Spencer erste spielbare Szenen seines eindrucksvollen "Urban Decay" (PP 8/95) vorführte. Inzwischen hat sich das um den deutschen Designer und Grafiker **Marcus Wagenführ** bereicherte Spencer-Team entschlossen, "Urban Decay" eine komplett neue Engine zu spendieren und die damalige Technik einer Fortsetzung von "Ecstatica" zugute kommen zu lassen. Das Sequel knüpft in Ausführung und Story da an, wo sein Vorgänger aufhörte. Als unser Ellipsen-Recke mit der befreiten Holden am Ende des letzten Abenteuers von dannen ritt, ahnte er noch nicht, daß seine Heldenhaftigkeit ein weiteres Mal auf die Probe gestellt werden sollte. Bei der Rückkehr in sein Schloß läßt bereits der vor dem Anwesen gelegene, mit Leichen übersäte Garten Böses erahnen. Noch vor dem Öffnen des schweren Burgtores bestätigen sich seine schlimmsten Befürchtungen. Vom Schloßturm fegt ein Gargoyle herab, raubt seine Herzensdame und schickt unseren Helden ins Reich der Träume. Wieder erwacht, findet er sich im Schloßinneren am Pranger wieder. Was war geschehen? Ein böser Magier bemächtigte sich in seiner Abwesenheit des Siegels der Alten, das die Idylle der Welt um das Schloß bewahrte und alles Böse davon fernhielt. Der Zauberer zerbrach es und verteilte die Bruchstücke an seine vier Schergen. Jetzt planen sie, die vier Teile in veränderter Anordnung wieder zusammenzusetzen, was das durch die Beschädigung des Siegels hervorgerufene Chaos noch weit verschlimmern würde. Die neue Konstellation würde den "Lord Of Demons" herbeizitieren, weswegen das für die Mittsommernacht geplante Ritual mit allen Mitteln von Euch verhindert werden muß.

Die uns für ein Preview überlassene Beta macht bereits deutlich, daß an den Erfolgselementen des ersten Teils wenig verändert wurde. Die überwiegend aus Ellipsen zusammengesetzten Charaktere und Hintergründe vermitteln einen organischeren Eindruck als die für Spiele dieses mit "Alone In The Dark" begründeten Genres



Schlechtes Omen: Blutendes Gemäuer

TICA 2
der Ellipsen

üblichen Polygone. Wiederum bestimmen festgelegte "Kameras" Eure Perspektive auf die Spielumgebung. Waren es im ersten Teil noch 250 Kameras, kann "Ecstatica 2" mit rund 2000 verschiedenen Blickwinkeln aufwarten. Wichtigste Neuerung ist jedoch die SuperVGA-Option. Für langsamere Rechner besteht weiterhin die Möglichkeit, mit VGA-Auflösung eine vernünftige Spielgeschwindigkeit zu erhalten. Trotz der augenscheinlich nur geringen Veränderungen wird beim Probespielen schnell klar, wofür die meiste Entwicklungszeit investiert wurde. Das Spielareal hat sich enorm vergrößert, allein der Spielstart im Schloß umfaßt durch geschickte Schachtelung und stockwerkreiche Bauten eine Vielzahl an Rätselräumen. Später führt Euch Eure Odyssee in den benachbarten Wald und in eine nahegelegene Stadt mit verwunschenem Friedhof. Neben dem Führen von Schwertern und Zauberstäben versteht sich Euer Held auch auf das Kämpfen mit den bloßen Händen, zusätzliche Special-Moves machen ihn diesmal noch beweglicher. Dabei kommt trotz des Spielezeitalters der Mausklicks unserer stiefmütterlich behandelten Tastatur die Hauptrolle zu.
Leider gibt es immer noch kein Inventory, so daß maximal zwei Gegenstände gleichzeitig mitgenommen werden können. Gelegentlich finden sich Rüstungen oder bessere Stiefel, die dann zu einem besseren Schutz oder einer größeren Sprungweite verhelfen. Während Zaubertränke im ersten Teil lediglich bei einem Puzzle eine entscheidende Rolle spielten, wird den bunten Säften in der Fortsetzung eine wichtigere Rolle zuteil. Die Palette reicht vom heilsamen Tropfen bis hin zum garstigen Giftelixier. Neben diesen Flaschen finden sich in Schränken und Truhen allerlei Schätze und Goldstücke, die von Euch eingesammelt werden müssen. Obwohl der Großteil Eurer Aufgaben in der Bewältigung von Actioneinlagen mit recht lustigen und phantasievollen Gegnern besteht, gibt es hin und wieder doch die eine oder andere leichte Rätselnuß zu knacken. Denn obwohl sich die meisten der **Türen auftreten** lassen, so müßt Ihr für einige den passenden Schlüssel finden oder den betreffenden Hebel umlegen. fh

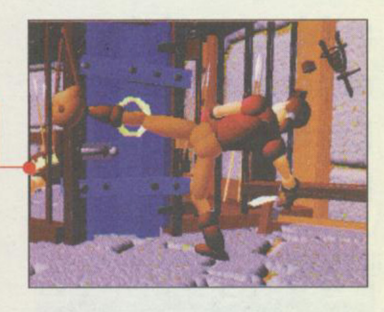


Ein satter Hieb auf die Orkennase

ANDREW SPENCER



Andrew schrieb bereits "International Soccer", "International Basketball" und "Epyx Street Sports Basketball" für den C-64. Nach jahrelanger Pause erschien 1995 "Ecstatica" (PC).



Ecstatica 2
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinung geplant
April '97
Bilder auf





Seltsame Stille: Auch im benachbarten Dorf regiert das Böse

Feierabend adé: Selbst in der Dämmerung findet Ihr keine Ruhe

LOST VIKINGS 2
Norse by Norsewest

They're back! Die puzzelnden Nordmänner Erik, Baleog und Olaf schlagen sich erneut mit ihrem Erzfeind Tomator herum.



Together we're strong: Nur mit vereinten Kräften lassen sich solche Rätsel knacken.

Der Wikinger als solcher ist bärtig, behelmt und vergnügt sich, wenn er nicht gerade mordend durch die Lande zieht mit derben Sauf- und Freßwettbewerben aller Art. Auch die drei nordischen Brüder Erik, Baleog und Olaf frönten bis vor ein paar Jahren diesem anstrengenden Tagewerk, bis sie eines Tages von dem außerirdische Oberfiesling "Tomator" entführt wurden, um als Exponate in dessen Zoo zu dienen. Wie die drei Helmträger sich durch 35 Level puzzelten und schließlich in ihre kühle Heimat zurückfanden, wissen erfahrene Computerspieler noch aus Interplays "Lost Vikings", das vor vier Jahren auf PCs und Amigas für knackigen Rätselspaß sorgte. In der jetzt angekündigten Neuauflage "Norse by Norsewest" kehrt der grünliche "Tomator" zurück und versetzt die drei wehrhaften Brüder per Zeitmaschine in ein fremdes Jahrhundert. Für ihre Rückkehr benötigen unsere Mannen selbstverständlich eine Zeitmaschine nebst Ersatzteilen, und so machen sie sich durch über dreißig Level auf den beschwerlichen Heimweg. Wie schon im ersten Teil hat jeder der drei Protagonisten zwei spezielle Fähigkeiten, die er im Kampf gegen Tomators Schergen und zum Lösen diverser Rätsel einsetzt. Ihr steuert jeweils einen der Brüder und könnt bei Bedarf zwischen ihnen hin- und herschalten. Teamwork ist alles in der Welt der verlorenen Wikinger: Nur mit den vereinten Kräften aller drei Helden sind die Level zu knacken. Während ihrer Reise treffen die Bartträger übrigens zwei neue Freunde: "Fang", der Werwolf und Scorch der Drache verfügen beide über neue Fähigkeiten und ersetzen in einigen Stages einen der Wikinger. Im Gegensatz zu Teil eins präsentieren sich die Helden und einige Gegner nun im schicken Render-Look, der entfernt an Nintendos "Donkey Kong Country" erinnert. Die Hintergrundgrafiken laufen jedoch immer noch im traditionellen 2D-Jump and Run-Stil ab und schockieren mit teilweise recht geschmackloser Farbauswahl. "Norse by Norsewest" wird sowohl unter DOS als auch unter WIN95 laufen, wobei die von uns angespielte Beta-Version lediglich in schnödem VGA über den Monitor flimmerte. Da das Programm parallel auf Playstation, Saturn und PC entwickelt wurde, bleibt fraglich, ob Beam die PC-Gemeinde noch mit einer hochauflösenden Variante versorgen wird. *sg*



Der Stein unten links ist ein Teleporter



Fang kann sich prima an Wänden festhalten...



...während Scorch fliegt und seinen Gegnern einheizt

Lost Vikings 2
Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Beam/Interplay
Erscheinung geplant
Ende Februar '97
Bilder auf

SCHLUSS MIT

COPIEREN & CAFFEEKOCHEN

M.A.X. IST DA!

"OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER TECHNIK GEHÖRT."
PC GAMES

"BEMERKENSWERT: DIE HERAUSRAGENDE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES COMPUTERGEGNERS"
PC GAMES

89%
SPIELSPASSWERTUNG
PC GAMES 1/97

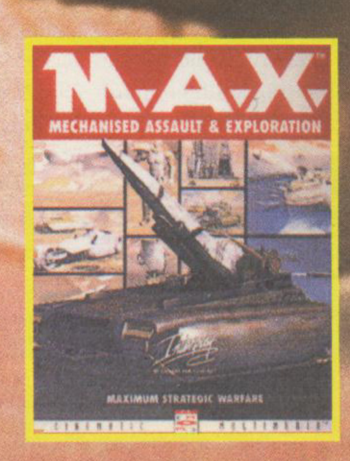
88%
SPIELSPASSWERTUNG
POWER PLAY 1/97

"EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIESPIELER"
PC ACTION

"MECHANISED ASSAULT AND EXPLORATION IST DAS INNOVATIVSTE STRATEGIESPIEL SEIT LANGEM."
PC ACTION

"M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANG-ZEITMOTIVATION DURCH MASSIG SPIELOPTIONEN."
PC ACTION

94%
SPIELSPASSWERTUNG
PC ACTION 12/96





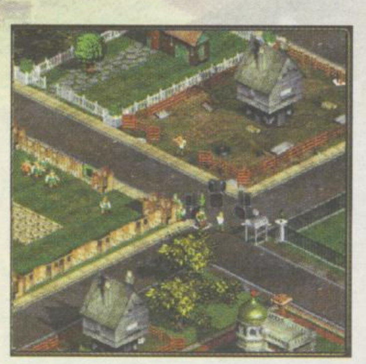
HTTP://WWW.INTERPLAY.COM

DISTRIBUTED BY


Schaffe, schaffe, Häusle baue: Schräge Wirtschaftssim mit schwarzem Humor


Ein psychopathischer Kettensägenmörder durchstreift die Idylle

CONSTRUCTOR

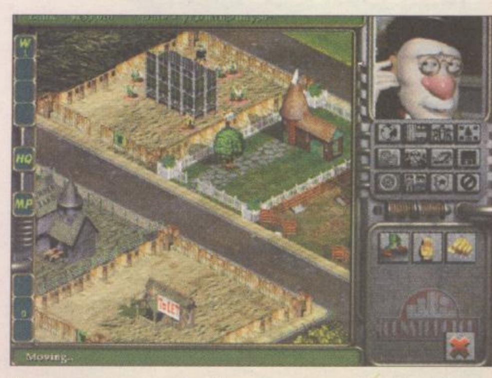

Utopia, eine scheinbar friedliche Kleinstadt voller netter Menschen, entsteht

Constructor
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
System 3/Acclaim
Erscheinung geplant
Juni/Juli '97

Bilder auf

Was sind Naturkatastrophen gegen das eine Erzübel der Menschheit schlechthin: Die liebe Nachbarschaft. Ein Eindruck, den so mancher Bewohner ruhiger Kleinstädte mit dem englischen Softwarehaus System 3 teilt. Die Briten arbeiten seit geschlagenen sieben Jahren an einem Werk, das sich den Kleinkrieg um Baugenehmigungen, Stadtentwicklung, mißliebige Gartenanrainer und handgreifliche Handwerker zum Thema macht. Zuerst sollte „Constructor" für den Amiga erscheinen, dann trat das Programm eine längere Odyssee über verschiedene Betriebssysteme, Entwicklungsleiter und Konzepte an und läuft erst in den letzten Monaten auf einen festen Zielhafen zu.

In „ Constructor" hat der Spieler die Kontrolle über einen Abschnitt der Kleinstadt "Utopia". Um die Schlacht in der Anfangs noch unbebauten Idylle tritt man gegen drei andere Mitstreiter an, deren Steuerung entweder der Computer oder, im Netzwerk, menschliche Konkurrenten übernehmen. Es gibt mehrere Spielziele: Mal geht es darum, möglichst viel Land zu erobern, eine bestimmte Menge Geld einzusacken oder seine Mitspieler in den Bankrott zu treiben. Erst wenn die Stadtverwaltung Bauland freigibt, darf man sich mit dem ersten Gebäude im neu zu errichtenden Viertel breitmachen. Zuerst wird eine Baufirma benötigt, schließlich muß irgend jemand die ganze Aufbauarbeit auch leisten: Also entsteht eine Sägemühle, später folgen noch Zement- und Stahlwerk sowie eine Ziegelbrennerei. Sobald das erste Holz bereitsteht, wird fleißig weitergebaut: Anfangs reicht es nur für wacklige Hütten, in denen zwar niemand freiwillig haust, die aber Nachschub an qualifizierten Arbeitskräften liefern. Hat sich später ein gewisser Wohnstandard entwickelt und die erste Luxusvilla steht, geht das Drama richtig los: Jetzt streiten sich die vier Spieler um die Macht, und aus dem gemächlichen Aufbauspiel „Constructor" wird ein genadenloses Echtzeitstrategical. Um seine Kontrahenten zu bezwingen, schrecken gnadenlose Bautycoone auch vor brutalen Vorgehensweisen nicht zurück: So kann man etwa neben besagter Luxusvilla das Vereinsheim eines Fußballclubs errichten und die biertrinkenden Fans auf einen Nachbarschaftsbesuch einladen – binnen weniger Minuten herrscht Katastrophenalarm. Weitere unliebsame Mitmenschen, die man seinen Nachbarn auf den Hals hetzt, sind Mörder-Clowns, Kettensägen-Psychopathen oder Hippies, die sogar größere Bautrupps durch Gelaber und stundenlange Musiksessions von der Arbeit abhalten. Wer nicht ausreichend feste Zäune um seine Häuschen gebaut hat, dem kann sogar die ganze Stadt in einer Kettenreaktion um die Ohren fliegen. „Constructor" überzeugt schon jetzt mit seiner schrägen Aufmachung, hinter der sich aber ein komplexes Spielprinzip verbirgt: Insbesondere geht es darum, Ressourcen wie Baumaterialien oder Geld richtig einzuteilen. Letztlich erinnert das Programm deutlich an Bullfrogs „Theme Park", ergänzt um Elemente aus „SimCity" oder den „Siedlern". Die Konstrukteure haben etwa im Juni dieses Jahres ihre Softwarepremiere. *ste*


Umrahmt von Gerüsten entsteht ein Haus







NEED FOR SPEED 2

Acht Traumschlitten im Wert von 60 Millionen Mark warten auf unerschrockene Hobbypiloten



Die Autos (hier der Isdera Commendatore) sind wieder sehr detailliert geraten



Die Cockpits sind jetzt noch authentischer

"Need for Speed", im Herbst 1995 erschienen, ist nach "Grand Prix 2" wohl das erfolgreichste PC-Rennspiel der letzten Jahre und zugleich eine der gelungensten Konsolenkonvertierungen, die jemals das Licht dieser Welt erblickten. Das auf der legendären "Test Drive"-Serie basierende Spielkonzept bezog seinen Reiz vor allem aus den acht simulierten Traumwagen, mit denen man seine Fahrkünste auf grafisch beeindruckenden Pisten aller Art trainieren konnte. Das gleiche Prinzip soll den noch für Ende März angepeilten Nachfolger zu einem ähnlichen Verkaufsschlager machen. Glücklicherweise beschränkte sich EA Sports nicht auf ein simples Facelift; "Need for Speed 2" ist völlig neu programmiert, sowohl Fuhrpark als auch Strecken wurden komplett ausgetauscht. "Allerweltssportler" vom Schlage eines Porsche 911 oder Mazda RX-7 sucht man diesmal vergeblich, die Zulassung bekommt nur absolutes High-End-Gerät. Unter anderem gehen ein McLaren F1, Ferrari F50, **Ital Design Cala** (ein Lamborghini-Prototyp) und der brandneue Lotus Elise GT an den Start. Das Repertoire an Rennstrecken beschränkt sich nicht mehr nur auf den amerikanischen Kontinent, gerast werden darf jetzt auf dem ganzen Erdball. Die Liste der Lokalitäten reicht dabei von einem Testgelände in Norwegen über einen Himalaya-Kurs in Nepal bis hin zu einer Fahrt durchs australische Outback. Ebenfalls ganz neu ist die 3D-Engine, die den Streckendesignern viel mehr Freiheiten bietet, als das bisher bei den meisten Rennspielen der Fall war. Sie ermöglicht zum Beispiel Straßengabelungen, Über- und Unterführungen und eine virtuelle 360°-Rundumsicht aus der Ich-Perspektive. Überhaupt ist die Anzahl der Kameraeinstellungen drastisch gestiegen, die komfortable Replay-Funktion ist deshalb in Zukunft für noch spektakulärere Bilder gut. Bei all der Präsentationspracht blieb der spielerische Feinschliff nicht auf der Strecke. Neu ist auch der beliebte Arcade-Modus, der mit einem vereinfachten Fahrmodell samt Lenkhilfen auch dem Einsteiger vernünftige Chancen auf vordere Plazierungen läßt. Insgesamt sind die Anforderungen aber gestiegen. So erschweren Nacht und Nebel, Wasserpfützen, Eis und Kopfsteinpflaster das Vorwärtskommen, als Ausgleich sind die Streckenbegrenzungen weniger eng definiert. Ausritte enden also nicht mehr spätestens am Straßenrand, sondern erzwingen einen vorsichtigen Ritt durchs Bankett, um auf die Piste zurückzufinden.

"Need for Speed 2" erscheint in einer komplett deutschen Version, Windows 95 nebst leistungsstarkem Rechner sind Grundvoraussetzung. Neben Modem- und Netzwerkrennen (für bis zu acht Spieler) können erstmals auch zwei Piloten per Splitscreen an einem PC auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. *mg*



Auch durch Zentraleuropa mit seinen alten Stadtkernen wird bei NFS 2 gerast

Die komplett neue Grafikengine ermöglicht noch detailliertere Landschaften

Need for Speed 2
Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
März '97
Bilder auf

3 D - E C H T Z E I T

Age of Sail

ERLEBEN SIE DIE GNADENLOSE SEEKRIEGFÜHRUNG AUF HÖCHSTEM TAKTISCHEN NIVEAU. HUNDERTE DER SCHÖNSTEN SCHIFFE, DIE JE ÜBER DIE WELTMEERE SEGELTEN, WURDEN HIER FÜR SIE REKONSTRUIERT, UM SICH SCHLIESSLICH IN STUNDEN ODER TAGE ANDAUERNDEN SCHLACHTEN WIEDER IN GESCHLAGENE WRACKS ZU VERWANDELN. GEBEN SIE DEM MAST EINES EINZELNEN SCHIFFES ODER EINER GANZEN FLOTTE IHRE FARBEN UND WÄHLEN SIE BESATZUNG UND WAFFEN MIT BEDACHT AUS. DIE JAGD KANN BEGINNEN...

- Das einzigartige Battleview™-System erweckt den donnernden Glanz der historischen Seeschlachten zum Leben.
- Übernehmen Sie den Befehl über die detailgetreu nachgebauten Kriegsschiffe Victory, Enterprise, Impregnable, Independence, Essex, Vengeance und kommandieren Sie Hunderte weiterer Fregatten, Schoner, Briggs und andere bis an die Zähne bewaffnete Schiffe aus Europa und Amerika.
- Als Resultat ausgedehnter Recherchen wurde ein noch nie dagewesenes Maß an Realismus und Authentizität erreicht.



- Hunderte historischer Seeschlachten zwischen 1775 und 1820 erwarten Sie, darunter die Auseinandersetzungen während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges und der Napoleonischen Kriege, die Schlacht von Trafalgar, die Schlacht am Nil, der Krieg von 1812 und die Schlacht der amerikanischen Superfregatte Constitution gegen die englische Guerriere.
- Bildschirmhilfe mit ausführlichem Index, umfangreicher Szenario-Editor, Multiplayer-Unterstützung für Modem, serielle Schnittstelle und LAN.

empire INTERACTIVE



KOMPLETT IN DEUTSCH

EMPIRE INTERACTIVE. THE SPIRES. 677 HIGH ROAD. LONDON N12 0DA. WORLD WIDE WEB PAGE: http://www.empire.co.uk CUSTOMER SERVICE: Tel: 0181 343 9143 Fax: 0181 343 7447

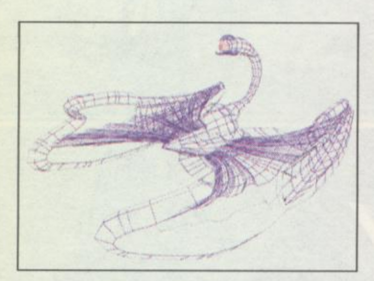
CONQUEST

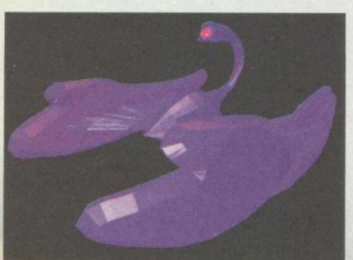
Der Krieg der

Das Echtzeitstrategie-Genre wird hart umkämpft. Bei Data Design konnten wir uns ansehen, wie die englische Firma die Oberhand gewinnen will.



Die Explosionen zeigen hübsch gemachte Transparenzeffekte; gut zu sehen ist auch das optisch unterschiedliche Benutzerinterface der Außerirdischen



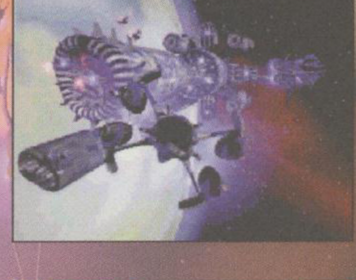




Entstehung eines Fahrzeugs: Erst als Drahtgittermodell, dann nach dem Rendern und schließlich als fertig texturierter Gleiter

Die im englischen Birmingham ansässige Softwarefirma lieferte in ihrer 14jährigen Firmengeschichte u.a. Konvertierungen von Mirages´ Prügelspiel "Rise of the robots" auf dem Sega Mega Drive ab. Eigene Titel wie die Geschicklichkeitsspiele "X-it!" oder "Pinkie" sind hierzulande weniger bekannt, doch das soll sich nun ändern: Grundgerüst für dieses Ansinnen ist ihr selbstentwickeltes Autorensystem GODS (Game Oriented Development System). Das erste hiermit produzierte Programm heißt "Conquest Earth", das neben ausgesprochenen Strategieelementen auch klare Actionteile enthalten wird. Doch zunächst ein Blick auf die Vorgeschichte. Auf dem Jupiter ist aufgrund des hohen Atmosphärendrucks vielleicht kein Leben im menschlichen Sinne möglich – doch was wäre, wenn die Bewohner des Planeten aus Gas bestünden? Genau das ist nämlich der Fall, und leider sind die Aliens alles andere als friedlich. Begehrlich schauen sie auf die Erde und wollen sie als Lebensraum erobern. Da obendrein dafür die Lufthülle mit Schwefel versetzt werden müßte, darf entschieden werden, ob die Außerirdischen mit ihrem Plan unterstützt, oder die Menschen, vertreten durch ihre bionischen Kriegsmaschinen, übernommen werden.

Im Actionmodus sind jeweils 15 Missionen genreüblich hintereinander zu spielen, wählt man den Strategiepart, bei dem das anzugreifende Gebiet ausgesucht wird, wollen vor dem eigentlichen Kampf noch einige Entscheidungen getroffen werden. So sind Lasersatelliten verfügbar, deren Bahn derart verändert werden kann, daß sie im rechten Moment über den passenden Landstrich fliegen. Für einen begrenzten Zeitraum lassen sich dann gegnerische Stellungen aus dem Orbit ausgeschalten. Neue Waffen und Technologien stehen hier erst nach entsprechender Forschung zur Verfügung, deren Ergebnisse allerdings genau wie die Produktionsrate von der Moral der Bevölkerung abhängig sind. Steigt die Umweltverschmutzung auf ein zu hohes Niveau oder verliert Ihr ein Gefecht nach dem anderen, sinkt die Stimmung im Volke ganz gewaltig. Um dies zu verhindern, tragen die Armeen Echtzeit-Schlachten aus, die den Hauptteil des Spiels ausmachen. Dabei haben die Programmierer einige interessante Features eingebaut. Um verschiedene Brennpunkte gleichzeitig im Auge behalten zu können, sind am rechten Bildschirmrand Fenster zu sehen, in denen zugewiesene Truppen im Blickfeld bleiben. Damit die Soldaten bestimmte Wege nehmen, lassen sich Wegpunkte zuweisen und außerdem unterschiedliche generelle Befehle geben wie Eskortieren, bestimmte Punkte zu verteidigen oder blind alles anzugreifen. Das Zusammenspiel ist besonders dann von großer Bedeutung, wenn die Verteidigung eines feindlichen Vorpostens nur von Fußsoldaten durchbrochen werden kann. See- und Luftfahrzeuge wie der Harrier Jump Jet sind auch mit von der Partie und erweitern das Spektrum der taktischen Möglichkeiten. Die Jupiter-Bewohner verfügen





Im gerenderten Intro-Film ist die Inspiration "Babylon 5" angedeutet

...lliche Geländearten wie ...h ewiges Eis implementiert ...it entsprechender Beleuch... an. Details wie Rauchfah... ...nd berechnete Schatten ...arth" zu einem optischen ... auch wegen der HiColor-... Pracht hat freilich ihren ...t 90 MHz und 16 MB RAM ...chner werkeln. Intro und ...bestehen aus einer Kombi... ...nd Realfilmen. Für letztere ...**tt Shore** neben einigen ...pletten Alien-Anzug her. ...unft ist eine Add-On-CD ...n weiteren Levels auch ein ...eine Internet-Multiplayer-... Sogar eigene Bitmap-Gra... ...rbar sein. Der nächste Teil der Serie wird dann "Conquest Jupiter" heißen und soll noch dieses Jahr erscheinen, ein Review der Schlacht um die Erde werdet Ihr dagegen voraussichtlich schon in der nächsten Power Play-Ausgabe finden. *mash*

...gelegt. "Fährt ein Jeep mit hoher Geschwindigkeit, ist auch der Kurvenradius größer", stellt Projektleiter **Eamonn Barr** heraus.

Bei all dem darf jedoch nicht das gute Wirtschaften mit den Ressourcen außer acht gelassen werden. Neben dem zu fördernden Rohstoff Silizium, sind Treibstoff und Munition begrenzt. Und da die Einheiten in den nächsten Auftrag übernommen werden, muß man sie sinnvoll einsetzen und sollte sie nicht als Kanonenfutter verwenden. Die Gestaltung der einzelnen Level zeichnet sich weniger durch große Spielfelder als ein vielmehr einfallsreiches Design aus. So werden pro



Modell-Designer Scott Shore bereitet Chef-Künstler Rob Dornem auf seinen Auftritt als Alien vor



Hilfe! Martin wird von einem der Jupiter-Bewohner gewürgt.



Firmenchef Stewart Green (rechts) demonstriert die Hand eines Bionics am lebenden Beispiel Eamonn Barr

Diesen Harrier werdet Ihr direkt steuern können. In den Fenstern rechts sind ausgesuchte Einheiten zu sehen.

Conquest Earth
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Data Design
Erscheinung geplant
März '97

CONQ

Das Echtzeitstrategie-Genre wird hart umkämpft. Bei Data Design konnten wir uns ansehen, wie die englische Firma die Oberhand gewinnen will.



Die Explosionen zeigen hübsch gemachte Transparenzeffekte; gut zu sehen ist auch das optisch unterschiedliche Benutzerinterface der Außerirdischen

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

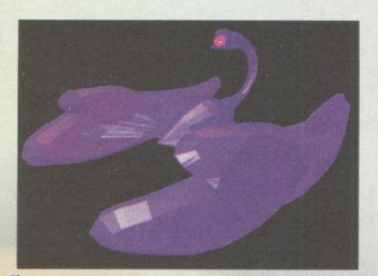
Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse:

Name/Vorname:

Straße/Hausnummer:

PLZ/Wohnort:





Entstehung eines Fahrzeugs: Erst als Drahtgittermodell, dann nach dem Rendern und schließlich als fertig texturierter Gleiter

Die im englischen Birmin[...] warefirma lieferte in ihrer 14jährigen Firmengeschichte u.a. Konvertierungen von Mirages´ Prügelspiel "Rise of the robots" auf dem Sega Mega Drive ab. Eigene Titel wie die Geschicklichkeitsspiele "X-it!" oder "Pinkie" sind hierzulande weniger bekannt, doch das soll sich nun ändern: Grundgerüst für dieses Ansinnen ist ihr selbstentwickeltes Autorensystem GODS (Game Oriented Development System). Das erste hiermit produzierte Programm heißt "Conquest Earth", das neben ausgesprochenen Strategieelementen auch klare Actionteile enthalten wird. Doch zunächst ein Blick auf die Vorgeschichte. Auf dem Jupiter ist aufgrund des hohen Atmosphärendrucks vielleicht kein Leben im menschlichen Sinne möglich – doch was wäre, wenn die Bewohner des Planeten aus Gas bestünden? Genau das ist nämlich der Fall, und leider sind die Aliens alles andere als friedlich. Begehrlich schauen sie auf die Erde und wollen sie als Lebensraum erobern. Da obendrein dafür die Lufthülle mit Schwefel versetzt werden müßte, darf entschieden werden, ob die Außerirdischen mit ihrem Plan unterstützt, oder die Menschen, vertreten durch ihre bionischen Kriegsmaschinen, übernommen werden.

Im Actionmodus sind jeweils 15 Missionen genreüblich hintereinander zu spielen, wählt man den Strategiepart, bei dem das anzugreifende Gebiet ausgesucht wird, wollen vor dem eigentlichen Kampf noch einige Entscheidungen getroffen

Bahn derart verändert werden kann, daß sie im rechten Moment über den passenden Landstrich fliegen. Für einen begrenzten Zeitraum lassen sich dann gegnerische Stellungen aus dem Orbit ausgeschalten. Neue Waffen und Technologien stehen hier erst nach entsprechender Forschung zur Verfügung, deren Ergebnisse allerdings genau wie die Produktionsrate von der Moral der Bevölkerung abhängig sind. Steigt die Umweltverschmutzung auf ein zu hohes Niveau oder verliert Ihr ein Gefecht nach dem anderen, sinkt die Stimmung im Volke ganz gewaltig. Um dies zu verhindern, tragen die Armeen Echtzeit-Schlachten aus, die den Hauptteil des Spiels ausmachen. Dabei haben die Programmierer einige interessante Features eingebaut. Um verschiedene Brennpunkte gleichzeitig im Auge behalten zu können, sind am rechten Bildschirmrand Fenster zu sehen, in denen zugewiesene Truppen im Blickfeld bleiben. Damit die Soldaten bestimmte Wege nehmen, lassen sich Wegpunkte zuweisen und außerdem unterschiedliche generelle Befehle geben wie Eskortieren, bestimmte Punkte zu verteidigen oder blind alles anzugreifen. Das Zusammenspiel ist besonders dann von großer Bedeutung, wenn die Verteidigung eines feindlichen Vorpostens nur von Fußsoldaten durchbrochen werden kann. See- und Luftfahrzeuge wie der Harrier Jump Jet sind auch mit von der Partie und erweitern das Spektrum der taktischen Möglichkeiten. Die Jupiter-Bewohner verfügen

EARTH

Welten





Im gerenderten Intro-Film ist die Inspiration "Babylon 5" angedeutet

über einige sehr witzige Fähigkeiten: Die ordinären Fußtruppen können in andere Einheiten morphen; so schließen sich beispielsweise fünf von ihnen zu einem Gleiter zusammen. Noch fieser ist ihre Verwandlungsfähigkeit in Bioniker. Auf diese Weise schleichen sie sich etwa in ein menschliches Lager ein und sorgen dort für Chaos. Ein Tarnschild macht die Außerirdischen sogar unsichtbar – ein feines Instrument, um den Menschen böse Fallen zu stellen. Natürlich gibt es Gegenmaßnahmen wie Scanner, mit denen sich getarnte Aliens erkennen lassen. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal gegenüber der Konkurrenz ist die Möglichkeit, jede Einheit eigenhändig zu steuern. Somit könnt Ihr selbst z.B. mit einem Hubschrauber feindliche Gebäude aufs Korn nehmen. Großes Gewicht haben die Entwickler auf das physikalisch realistische Verhalten der Fahrzeuge gelegt. "Fährt ein Jeep mit hoher Geschwindigkeit, ist auch der Kurvenradius größer", stellt Projektleiter **Eamonn Barr** heraus.

Bei all dem darf jedoch nicht das gute Wirtschaften mit den Ressourcen außer acht gelassen werden. Neben dem zu fördernden Rohstoff Silizium, sind Treibstoff und Munition begrenzt. Und da die Einheiten in den nächsten Auftrag übernommen werden, muß man sie sinnvoll einsetzen und sollte sie nicht als Kanonenfutter verwenden. Die Gestaltung der einzelnen Level zeichnet sich weniger durch große Spielfelder als ein vielmehr einfallsreiches Design aus. So werden pro Mission unterschiedliche Geländearten wie Wald, Wüste oder auch ewiges Eis implementiert sein, Nachteinsätze mit entsprechender Beleuchtung stehen ebenfalls an. Details wie Rauchfahnen, Reifenspuren und berechnete Schatten machen "Conquest Earth" zu einem optischen Genuß – nicht zuletzt auch wegen der HiColor-SVGA-Grafik. Soviel Pracht hat freilich ihren Preis: ein Pentium mit 90 MHz und 16 MB RAM sollten schon im Rechner werkeln. Intro und Zwischensequenzen bestehen aus einer Kombination von Render- und Realfilmen. Für letztere stellte Designer **Scott Shore** neben einigen Modellen einen kompletten Alien-Anzug her. Für die weitere Zukunft ist eine Add-On-CD geplant, auf der neben weiteren Levels auch ein Szenario-Editor und eine Internet-Multiplayeroption enthalten sind. Sogar eigene Bitmap-Grafiken werden importierbar sein. Der nächste Teil der Serie wird dann "Conquest Jupiter" heißen und soll noch dieses Jahr erscheinen, ein Review der Schlacht um die Erde werdet Ihr dagegen voraussichtlich schon in der nächsten Power Play-Ausgabe finden. *mash*



Modell-Designer Scott Shore bereitet Chef-Künstler Rob Dornem auf seinen Auftritt als Alien vor



Hilfe! Martin wird von einem der Jupiter-Bewohner gewürgt.



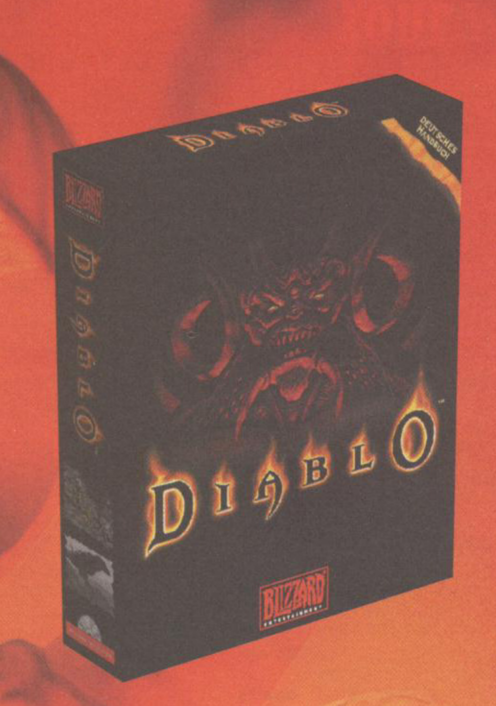
Firmenchef Stewart Green (rechts) demonstriert die Hand eines Bionics am lebenden Beispiel Eamonn Barr

Diesen Harrier werdet Ihr direkt steuern können. In den Fenstern rechts sind ausgesuchte Einheiten zu sehen.

Conquest Earth
Genre
Echtzeit-Strategie
Hersteller
Data Design
Erscheinung geplant
März '97


»DIABLO IST DER SPIELGEWORDENE
Erkunden und erforschen Sie ein mittelalterliches Dorf, das von dämonischen Mächten heimgesucht wird
Eindrucksvolle Grafiken schaffen eine finstere und schauerliche Atmosphäre
Mächtige Zaubersprüche wirken Wunder gegen die schrecklichen Kreaturen in Diablos Labyrinthen
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
BOMICO

»Trend der letzten Monate« *PC Games 2/97*



„Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort (...) Die genialen Animationen und das Gothic-Ambiente nageln mich förmlich am Computer fest.“ *PC Player 2/97*

„ein Spiel erster Güte“ *Power Play 2/97*

„Mit dieser gekonnten Mischung aus innovativer Idee und perfekter Technik präsentiert Blizzard wieder ein faszinierendes Spiel. (...) An diesem Genremix werden sowohl Action- als auch Rollenspieler ihre Freude haben.“ *PC Action 1/97*

„Wer den Teufel installiert, wird ihn nicht mehr los (...) So etwas war seit langem fällig. Ein Rollenspiel mit Tiefgang, das trotzdem keine ellenlangen Regelbücher benötigt.“ *PC Xtreme 2/97*

»...Vorräte einkaufen, Urlaub nehmen und Diablo geniessen.«

PC Player 2/97

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Niveau Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviel?

Sprache Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor Je schneller je besser...

Grafik Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System Das nötige Betriebssystem.

Festplatte So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



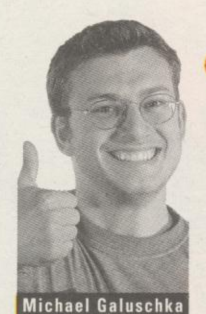
So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.



Michael Galuschka

SUPER Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Michael Hengst mh



Sascha Gliss sg



Knut Gollert kn



Ulrich Smidt us



Martin Schnelle mash



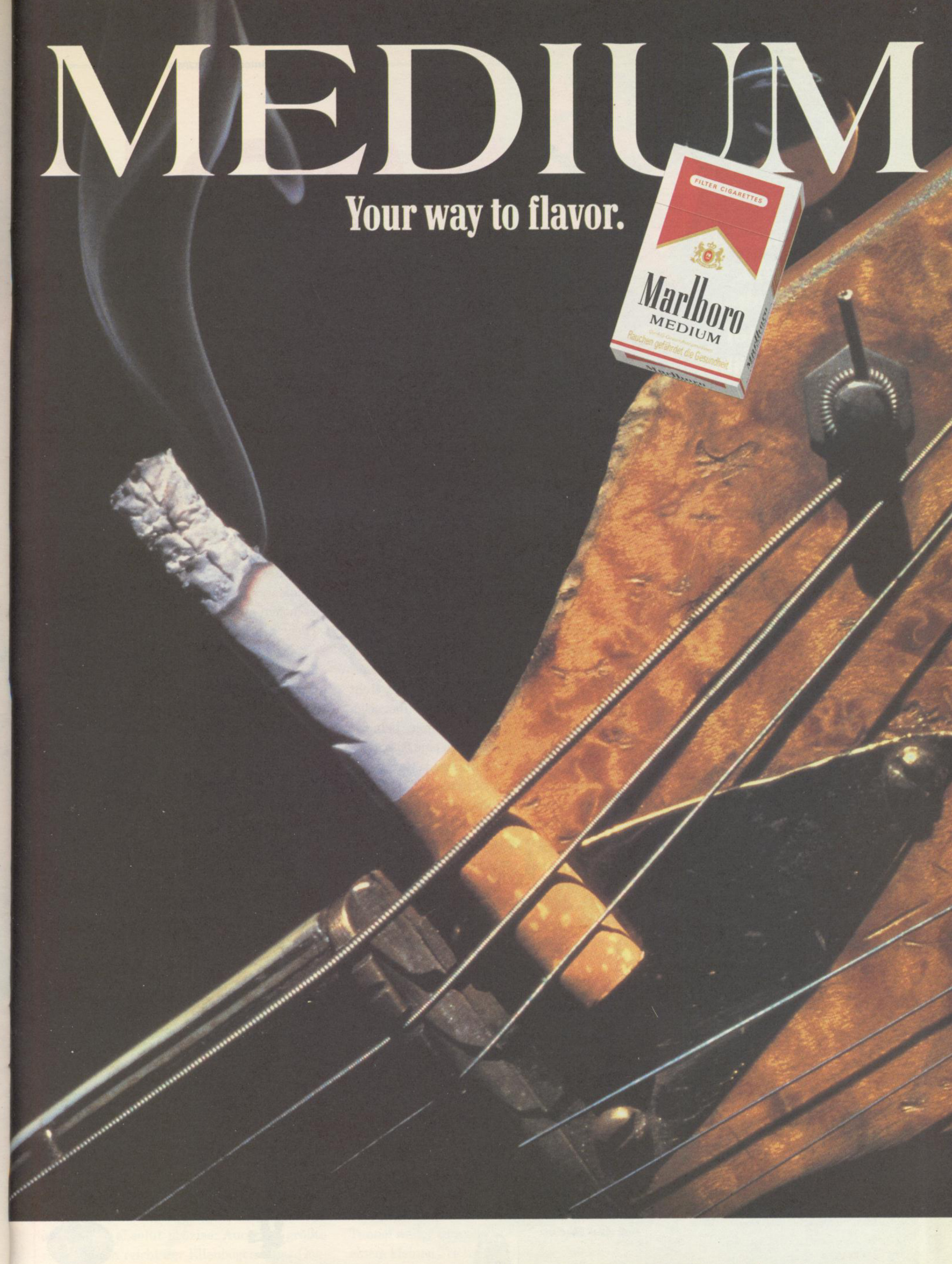
Frank Heukemes fh



Michael Galuschka mg



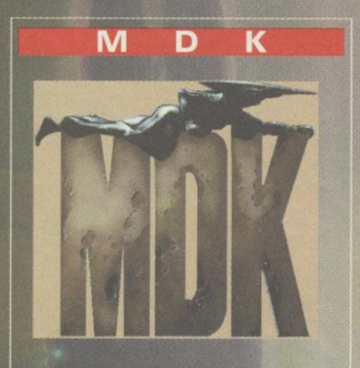
Peter Steinlechner ste


MEDIUM
Your way to flavor.
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit

MDK
Schicksal

3D-Actionspiele gibt es viele, aber nur selten setzt ein Titel neue Maßstäbe: Gelingt Shiny der Sprung an die Genrespitze?

MDK



Das Kürzel „MDK“ steht wahlweise für „Murder – Death – Kill“ oder für die drei Hauptpersonen im Spiel, „Max – Dr. Hawkins – Kurt“. Shiny verweigert jede „offizielle“ Erklärung, vermutlich um die Presse zu publicityträchtigen Spekulationen, Leserwettbewerben oder Kästen wie diesem zu bewegen.

Dagegen war die gute, alte Luftverschmutzung gar nichts: Seitdem Mutter Erde an einem interstellaren Energienetz hängt und die Menschen ihre Kraftwerke abschalten konnten, ging zwar die Zahl der Atemwegserkrankungen dramatisch zurück, aber jetzt mißbrauchen garstige Außerirdische die Leitungen zum Transport und tauchen unvermittelt in unseren Großstädten auf. Diese „Stream Raiders“ sind fröhlich dabei den ganzen Planeten zu vernichten. Rettung kann nur von oben kommen: Dr. Fluke Hawkins, Genie und Erfinder, ist zufällig kurz vor Ankunft der Höllenbrut zu einer Forschungsmission in unbekannte Weiten der Galaxie entschwunden. Ihm zur Seite stehen sein Assistent Kurt sowie dessen Hund Max, eine liebenswerte, etwas übereifrige und genetisch veränderte Töle. Als das Trio zurückkehrt und sieht, was in der einst so friedlichen Heimat vor sich geht, steht der Entschluß rasch fest: Der Doktor öffnet seine Erfinderwerkstatt, gibt Kurt einen beinahe kugelsicheren Anzug, drückt ihm eine frisch entwickelte HiTech-Waffe in die Heldenfaust und schickt ihn fort, die Welt zu retten.

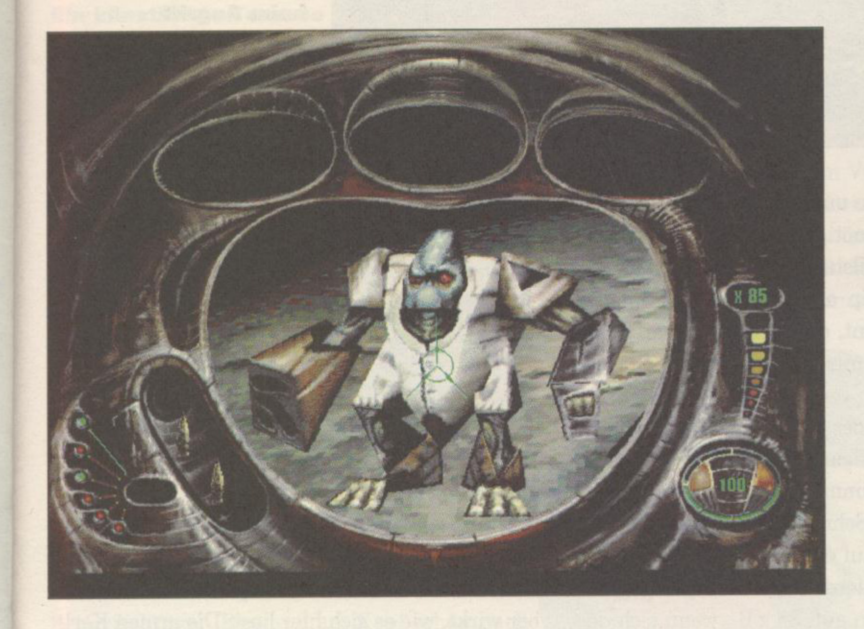
Erzählt wird die Rahmenhandlung von „MDK“ nur im Handbuch: Ganz bewußt verzichtet Hersteller Shiny auf ein vorberechnetes oder gezeichnetes Intro sowie auf Zwischensequenzen. Ein Spiel, das so schön aussieht, habe werbewirksame Effekthascherei nicht nötig, so die Argumentation der Entwickler. Vor jeder Mission erklärt Dr. Hawkins per Texteinblendung, welches Gebiet es als nächstes von den gierigen Aliens zu säubern gilt. Anschließend fällt Kurt gen Erde: Während der Spieler versucht, gleichzeitig Extramunition zu sammeln sowie grünen Radarstrahlen und gelben Raketen auszuweichen, saust der Held im schwarzen Latexanzug zum Aufprallort und das Abenteuer beginnt.

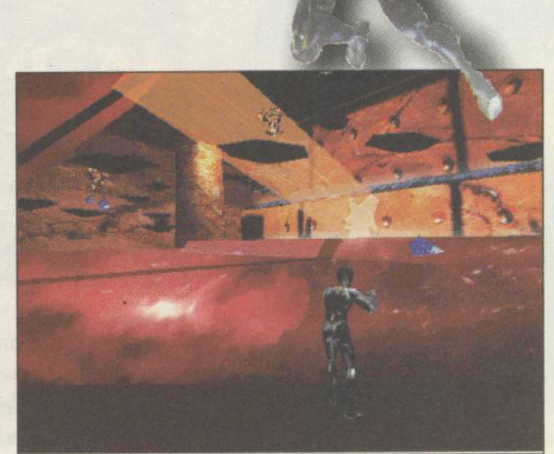
Grundsätzlich sieht der Spieler das „MDK“-Geschehen aus einer imaginären Kamera wenige Schritte hinter Kurts Schultern; anders als in „Tomb Raider“ paßt die sich nicht durch hektische Schwenks der Umgebung an, sondern verharrt starr in dieser Position. Ist zwischen einer Wand und dem durchgestylten Protagonisten nicht ausreichend Platz, verschiebt das Programm ihn automatisch etwas in die Mitte des Raumes, Probleme ergeben sich durch diese Eigenmächtigkeit nicht. Manchmal wechselt die Perspektive auch vollständig: So gibt es eine Sequenz, in der Kurt ein Raumschiff besteigen und während eines kurzen **Rundfluges** seine Gegner aus sicherer Luftdistanz mit Bomben wegräumt. In diesem Fall zeigt das Programm die Umgebung in einem Fenster ähnlich dem Bombardier-Modus in Flugsimulationen. Übrigens: Zwar kann der Spieler sein Fluggefährt in dieser Sequenz nicht steuern, anders als in



Sobald Kurt unter dem Raumschiff steht, startet der Rundflug – die Roboter nehmen Reißaus oder legen sich verängstigt auf den Boden

Nimm das ins Visier





Kurt in einem der größeren Glasräume

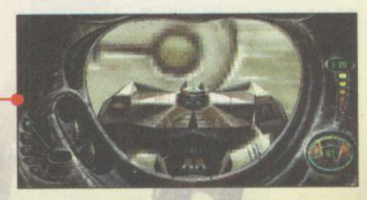
Frisch gewaschen? Ein Roboter in Unterwäsche.



Ohne Visier ganz weit weg....



... auf halbe Entfernung ...



... der Sentry voll im Blick ...



... und schließlich Aug' in Aug', ohne daß Kurt einen Schritt getan hätte, bei voller Vergrößerung

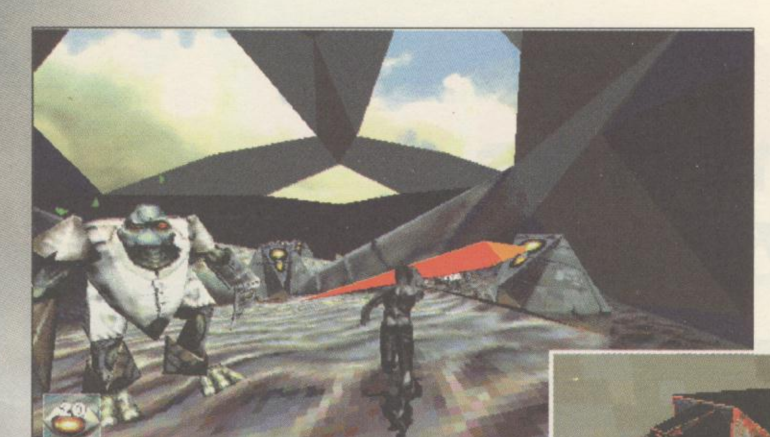
Titeln wie „Rebel Assault" wird sie aber unbemerkt vom Spieler weiter in Echtzeit berechnet. Die Entwickler haben noch weitere derartige Actionsequenzen eingebaut: So gibt es eine ausgedehnte Fahrt durch Eiskanäle, bei der Kurt auf einem Snowboard Hindernissen ausweicht, Extras einsammelt und sich mit ebenfalls dahinflitzenden Gegnern heiße Feuerduelle liefert; zwischendurch darf er sogar beweisen, was er als Skispringer drauf hat. Ein anderes Mal kurvt er auf beweglichen Plattformen über riesige Aquarien voller Monster oder wird – einer der vielen optischen Höhepunkte im Spiel – auf einer gläsernen Bahre über eine Stadt in Wolken kutschiert, vorbei an durchsichtigen Kuppeln und Heliplattformen, auf denen sich Roboter gegenseitig mit Lasersalven beharken.

Der wohl größte spielerische Unterschied zwischen Shinys jüngstem Werk und gängigen 3D-Shootern ist Kurts Scharfschützen-Waffe: Per „Leertaste" wechselt der Bildausschnitt und der Spieler sieht durch ein **Zielfernrohr**, in dessen Mitte ein grünes Fadenkreuz den genauen Einschlagpunkt markiert. Mit Hilfe der „a"- und „y"-Tasten kann sich Kurt in die Szene hinein- oder herauszoomen. Detailverluste sind dabei praktisch nicht festzustellen. Der Scharfschützenmodus arbeitet absolut präzise: Auch auf größte Entfernungen reicht der Ellenbogen eines Gegners in einem spitzen Fensterwinkel, und je nach Munition ist der Feind früher oder später erledigt. Während Kurt im Nahkampf immer die gleiche Wumme mit sich trägt und nur gelegentlich mit schnelleren Projektilen schießt, hat er als Scharfschütze mehr Auswahl: Der Vorrat an Standardkugeln ist unbegrenzt, alle anderen Arten muß er erst sammeln. Das Angebot reicht von kräftigen, aber nicht weit reichenden Mörsern bis zu hin zu starken Hochgeschwindigkeitsgeschossen, die ihr Ziel teilweise sogar selbständig verfolgen. Im Inventory, links unten am Bildschirm ständig präsent, führt er Goodies wie Granaten, portable Mini-Tornados oder „Dummy Decoys" mit sich: Diese „Holo-Kurts" sind zwar nur auf kleine Rädchen montierte Silber-Luftballons mit schlecht aufgemaltem Bild von Kurt, lenken die meisten Gegner aber trotzdem ab – was nun wirklich nicht für deren Intelligenz spricht. Medipacks oder sonstige Hilfen bei stark angeschlagenem Gesundheitszustand kann Kurt nicht mitnehmen.

Insgesamt gibt es in „MDK" acht Level. Hört sich wenig an, allerdings sollte man sich von dieser Zahl nicht täuschen lassen: Jede dieser Missionen ist nochmals weiter in rund 50 verschiedene Lokalitäten unterteilt. Sobald ein Abschnitt absolviert ist, geht es durch längere Röhren oder Tunnel weiter zum nächsten. Shiny greift hier zu einem kleinen Trick: Während der Spieler durch die Gänge läuft, rutscht oder fliegt, lädt das Pro-

Erster Level: Der Grunt mit hilfreicher Zielscheibe





In halb offenen Räumen gegen ganze Horden von Robotern

Zwischengegner beim Angriff

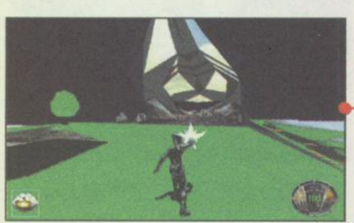


gramm unbemerkt im Hintergrund die benötigten Daten für das nächste Teilstück nach. Letztlich ist das Prinzip aus anderen 3D-Spielen bekannt, dort bekommt man allerdings nur einen „Loading"-Statusbalken vorgesetzt.

Jeder der acht Level unterteilt sich in mindestens vier kleinere Abschnitte. Meist folgen die einem bestimmten Hauptthema: In der bereits erwähnten Schneemission wandelt Kurt so gut wie immer auf eisigem Boden. Gelegentlich wartet Shiny allerdings mit völlig abgedrehten Überraschungen auf: So z.B., wenn sich der Spieler völlig überraschend in einem künstlichen **Kulissenwald** wiederfindet oder wenig später eine Kinderzimmerwelt mit kunterbunten Giebelchen und schwarz-weißem Dalmatiner-Boden zum fröhlichen Monstermetzeln einlädt.

An Gegnern bekommt Kurt fast ausschließlich stählerne Roboter vorgesetzt, die vollständig aus dreidimensionalen Objekten bestehen und teilweise hinreißend animiert wurden: Mal strecken sie dem Spieler aus sicherer Distanz und von dicken Glasscheiben geschützt frech ihr Hinterteil entgegen und winken herausfordernd mit ihren metallenen Ärmchen. Besonders hart getroffene Einheiten flehen manchmal auf Knien zitternd um Gnade, was im Spiel nicht so makaber wirkt, wie es sich hier liest: Die armen Kerle sehen eher aus wie ein zusammengerollter Igel. Gleich darauf gehen sie doch wieder zum Angriff über, rufen winkend um Hilfe oder recken jubelnd die Fäuste, wenn sie einen der ihren versehentlich in die ewigen Roboter-Jagdgründe geschickt haben. Andere rennen mit riesigen Bomben und laut schreiend auf Kurt zu, um sich dann in Kamikazemanier mitsamt ihrer Sprengladung selbst in die Luft zu jagen – jedenfalls dann, wenn er sie nicht rechtzeitig abfängt. Die Roboter gibt's in mehreren Ausführungen, von denen sich die meisten allerdings nur optisch

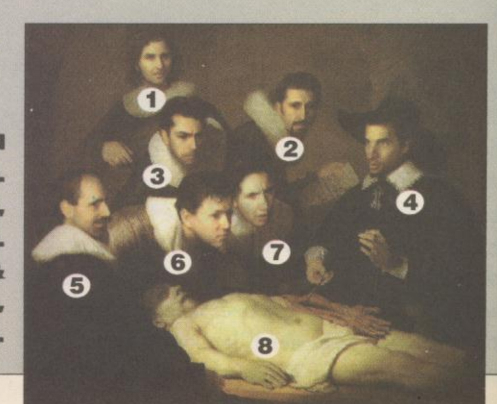




Absichtlich "billig" sieht der künstliche Wald aus – er entpuppt sich als Falle

SHINY & DIE KÖPFE HINTER MDK

Bislang ist Shiny vor allem von "Earthworm Jim" bekannt, ein Jump'n'Run um einen Macho-Regenwurm. Das Spiel zählt auf Konsolen zu den ganz großen Klassikern, inzwischen gibt es in den USA sogar eine erfolgreiche Fernsehserie um den Humuspflüger. Erst vor gut einem Jahr setzte Activision "Regenwurm Johannes" auch für Win95-PCs um. Shiny wurde von dem ehemaligen Virgin-Programmierer Dave Perry (Aladdin, Cool Spot), einem gebürtigen Iren, gegründet und hat die Firmenzentrale direkt am Strand von Long Beach bei Los Angeles. Nach "MDK" will Shiny "Wild 9" fertigstellen, ein Actionspiel, das vorerst nur für Sega-Konsolen erscheinen soll.

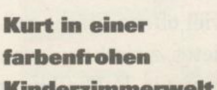


Typischer Shiny-Humor: Das "MDK"-Team hat sich in das Bild eines alten Meisters geschlichen. 1. Shawn Nelson, Spieldesign. 2. Loudvik Akopyan, 3D-Programmierung. 3. Tim Williams, Spieldesign. 4. David Perry, Chef von Shiny, MDK-Produzent. 5. Andy Astor, Programmierung. 6. Nick Bruty, Artwork & Programmierung, hatte die Idee zu "MDK". 7. Bob Stevenson, Spieldesign & Artwork. 8. Ein toter Mann.



Ein künstlicher Tornado verwirbelt selbst größte Feindansammlungen

und nicht in der Bedrohung für Kurt unterscheiden. Wesentlich gefährlicher sind einige der Endgegner und Obermotze wie die Sentrys, die statt mit Standardlasern mit blauen Energiegeschossen auf Kurt ballern. Insgesamt läßt sich sagen, daß einzelne Gegner auch im Nahkampf keine allzu große Gefahr darstellen, zumal Kurt durch seinen Anzug ziemlich gut geschützt ist. Größere Probleme bekommt er inmitten vieler Feinde, zumal die recht klever agieren und alle gleichzeitig angreifen oder sich bei ernsthaften Verwundungen zurückziehen. Was Shiny lange Zeit ankündigte war, daß der Spieler mit gezielten Schüssen einzelne Gliedmaßen vom Rumpf des Gegners trennen kann. Das konnten wir nicht beobachten: Zwar sind die meisten Feinde unter Scharfschützen-Beschuß am Kopf schon nach einem Treffer weg, während der Rest des Körpers länger beharkt werden muß, dann aber komplett explodiert. Nur selten trafen wir – eher versehentlich – den Fuß eines „mechanical man", der dann auf einem Bein davonhumpelte, während aus dem anderen grüner Glibber quoll. Gelegentlich begegnet Kurt einigen humanoid wirkenden **Aliens**, die meist aus dem Weg geräumt sein wollen, damit sich irgendwo eine neue Tür öffnet. Ganz kann Shiny die Herkunft aus dem Jump'n'Run-Lager nicht verbergen, denn wiederholt muß sich Kurt auf ausgedehnte Hüpforgien über Plattformen begeben. Die sind zwar insgesamt gut umgesetzt, allerdings läßt die Steuerung im direkten Vergleich mit "Tomb Raider" die allerletzten Feinheiten vermissen. Obwohl Shiny bislang keinen einzigen 3D-Titel produziert hat, verweisen sie technisch gleich mit ihrem ersten Programm nahezu die Konkurrenz auf die hinteren Plätze:



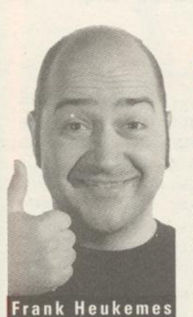
Eierkopf: Ein Außerirdischer

Kurt in einer farbenfrohen Kinderzimmerwelt



Ein "Robotergenerator": Kaputtmachen, und es herrscht Ruhe

SUPER



Frank Heukemes

Es wurde aber auch höchste Zeit, daß ein paar originelle Köpfe dem sich zu ernst nehmenden Action-Genre eine gehörige Portion Selbstironie verpaßt haben. Daß die Bierernst-Killer von Shiny aus dem Videospiele-Lager kommen, mag in dieser Disziplin nur für sie sprechen. Wer es schafft, den "Earthworm Jim"-Humor in ein alienbelagertes Zukunfts-Szenario herüberzuretten, den sollte man sogar noch mit offenen Armen bei seiner PC-Invasion empfangen. Da obendrein Design-Novitäten wie der Scharfschützen-Modus gelingen und die technische Ausführung sich erfrischend vom mittlerweile stark abgenutzten 3D-First-Person-Einerlei abhebt, kann man von einem Erfolg auf ganzer Linie sprechen. Wenn es Euch vergönnt wird, neben der Action spätestens alle fünf Minuten kleine Puzzles lösen zu dürfen, bemerkt Ihr, mit wieviel Zeitaufwand und Hingebung an den Levels gefeilt wurde. Falls es Shiny gelingt, diesen hohen Anspruch bei seinen nächsten Programmen zu halten, dürfen wir eine weitere Company in den PC-Spielehimmel hieven.

KURTS & GUT

DIE WICHTIGSTEN ITEMS



10% Health: Shinys Beitrag zur gesunden Ernährung bringt Kurt 10 Lebenspunkte zurück.



50% Health: Ein saftiges Brathähnchen erneuert Kurts Gesundheitskonto um ganze 50 Punkte.



100% Health: Dieses grüne "Etwas" erweckt Kurt zu voller Vitalität und füllt alle 100 Punkte auf.



I feel Top: Der graue Metallkasten flieht laut kreischend, spendiert Kurt aber 150 Gesundheitspunkte.



Dummy Decoy: Um dämliche Gegner abzulenken, setzt Kurt ein kleines, fahrendes Wägelchen mit Silberballon aus.



Tornado: Bestens geeignet gegen Massenansammlungen, verwirbelt ein Sturm im Taschenformat auch größere Roboter.



Grenade: Diese Granaten werden per "Enter"-Taste geworfen und zerstören ziemlich viele Gegner.



Homing Bullets: Nur in der Sniper-Gun einsetzbar, folgen ausweichenden Ziele automatisch bis zum Einschlag nach.



Homing Sniper Grenade: Verfolgen ihre Ziele und richten großen Schaden an. Äußerst effektiv gegen Hauptgegner.



Mortar: Mörser, ebenfalls nur für Scharfschützen. Haben eine sehr kurze Flugbahn, sind aber überaus wirkungsvoll.



Super Chain Gun: Ersetzt kurzfristig die Standardmunition durch etwas schnellere Gewehrkugeln.



World's most interesting bomb: Sieht interessant aus, lockt Gegner an und explodiert auf Knopfdruck.



Kurt zieht durch riesige, verspiegelte Hallen

Ein derart schnelles, detailliertes und bis in kleinste Details mit überraschenden Animationen vollgestopftes Computerspiel gab es auf dem PC bislang nicht. Einen VGA-Modus haben die Macher gleich von vornherein weggelassen und ihr Werk auf SuperVGA mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten hin optimiert. Allerdings mit einem Haken: Der **sichtbare Ausschnitt** selbst ist mit 600 x 360 Pixeln relativ klein, der Spieler muß mit einem schwarzen Rand um das Bild leben, was ähnlich wirkt wie bei Breitbildfilmen im Fernsehen. Im Scharfschützenmodus ist der effektive Ausschnitt sogar noch kleiner, allerdings wird dann eine große Bitmap um das Bild gelegt. Zwischen zwei verschiedenen Detailstufen darf der Spieler wählen, die Unterschiede sind allerdings nur marginal: Selbst in der höheren flutscht Kurt auf jedem P-100 ohne Geschwindigkeitsprobleme über den Monitor. Und das, obwohl die „MDK"-Welt nicht nur aus kleinen, abgeschlossenen Räumen besteht, sondern viel offene Fläche mit zahlreichen Gebäuden bietet, zwischen denen sich teilweise Monstertrupps in Fußballmannschaftsstärke tummeln. Als echte Neuheit wandelt der Spieler gelegentlich auf blau oder rot **verspiegelten** Oberflächen: Dieser Effekt war bislang nur einigen teuren Beschleunigerkarten vorbehalten. Dafür gibt's allerdings kein echtes Light-Sourcing: Selbst die größte Explosion direkt neben einer Wand führt zu keiner sichtbaren Erhellung der Textur. Übrigens: "MDK" stürzte während des gesamten Tests – immerhin eine ganze Woche am Stück – nur ein einziges Mal ins Datennirwana. Das Programm läuft wahlweise unter Win95, Windows 3.1 oder DOS. Alle drei Varianten nehmen sich untereinander nicht viel, allerdings schien uns die DOS-Version im Win95-Fenster ein kleines bißchen schneller als andere Konfigurationen. Wie von Shiny zu erfahren war, will man später über das Internet noch Updates für Rechner mit 3D-Beschleunigerkarten veröffentlichen. Ähnlich wie bereits bei „Tomb Raider" soll zuerst ein Patch für 3Dfx-Chips erscheinen, danach kommen evtl. noch andere Beschleuniger dran. Vielleicht schiebt Shiny sogar einen Netzwerkmodus nach; auf der verkauften CD wird der aber nicht sein. Überraschungen liefert der Soundtrack, der zum Teil aus bekannten Filmmelodien besteht. Insgesamt überzeugen sowohl Musik als auch sonstige Geräusche völlig. *ste*



Mit deutlichem schwarzen Rahmen erscheint MDK auf dem Monitor

BONES AIRSTRIKE

Eine der witzigsten „Waffen" im Spiel: Der „Bones Airstrike". Ausgelöst mit der Sniper-Gun, fliegt anschließend der Hund Max einen Luftangriff auf das ausgewählte Ziel, wirft kleine, weiße Bömbchen ab und verschwindet wieder. Leider funktioniert diese schlagkräftige Luftattacke nur bei Zielen an der frischen Luft, in abgeschlossenen Räumen kann Max nicht fliegen.



SUPER

Peter Steinlechner

Meine Güte, wie machen die das? Shinys erstes PC-Spiel deklassiert im Handstreich einen Großteil der 3D-Konkurrenz. Hier stimmt praktisch alles, von den intelligent designten Levels, die nie langweilig werden und ständig mit echten Überraschungen aufwarten, bis zu den liebevoll animierten Gegnern: Teilweise macht es mehr Spaß, die Blechkameraden bei ihrem Treiben zu beobachten, als sie dann mit leichtem Bedauern über den Jordan zu schicken. Obwohl es insgesamt recht witzig zugeht, lenken (fast) nie bemühte Gags vom eigentlichen Spiel ab. Ebenso brillant ausgedacht wie umgesetzt ist die Idee, dem Protagonisten ein zielgenaues Präzisionsgewehr in die Hand zu drücken: Dieser Einfall sorgt immer wieder für nervenzerfetzende Duelle aus der Distanz, ohne daß dem Actionspiel „MDK" Tempo verlorengeht. Überrascht bin ich nur, daß ausgerechnet die „Earthworm Jim"-Macher die Steuerung bei den Sprungsequenzen nicht ganz perfekt hingekriegt haben: Wer „Tomb Raider" kennt, stürzt öfter leicht genervt in die Tiefe.

Name	**MDK**
Genre	Action
Hersteller	Shiny
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	10-100 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 84%
Sound 85%
Spielspaß
90%

Bilder auf



Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

CD-ROM Spiele

Titel		Preis
"Z"	DV	74.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DV	69.00
Angel Devoid	DA	59.00
Armored Fist 2.0	EV*	79.00
Assassin 2015 Win95	DV	79.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	**DV**	**69.99**
Baphomets Fluch	DV	74.99
Battlecruiser 3000AD	DV*	69.00
Betrayal at Antara	DV	84.99
Birthright	DA	89.00
Blam Machine Head	DV	69.00
Bleifuss 2	DV	59.99
Blood & Magic AD&D	DV	79.99
Bundesliga Manag. 97	DV	69.99
Caesar 2	**DV**	**69.99**
Caveland	DV	59.99
Civil War General	DV	79.99
Civilization 2 (win)	**DV**	**74.99**
Comanche 3.0	EV*	79.00
Comanche 3.0	DV*	89.00
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Comma. & Conq.Win95	DV	89.00
Comm. & Conquer 2	**DV**	**89.00**
Command & Conquer	DV	79.00
Conquest o.t.n.World	**DV**	**79.00**
Creatures (Win95)	DV	69.00
Cyberia 2	DV	69.00
Cyberstorm	DV	79.99
Daggerfall	DV	74.99
Daggerfall	EV	94.00
Davis Cup Tennis	DV	79.00
Daytona USA	DV	59.99
Deadlock	DV	74.99
Deadlock	DA	79.99
Descent 2	DA	79.00
Destruction D.2 W95	DA	79.00
Destruction Derby 2	DA	74.99
Diablo (Win95)	DA	84.99
Die fünfte Dimension	DV	74.99
D.gr.Schl.u.Waterloo	**DV**	**69.99**
Discworld 2	**DV**	**79.99**
Dominion (Win95)	DV	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Dragonheart (Win)	DV	64.99
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Dungeon Keeper	DV*	79.00
Elisabeth	DV	69.00
Endorfun	DA	54.00
Evidence	DA	79.00
F1	**DV***	**89.00**
F-22 Lightning 2	DV	79.99
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
Fable	DV	74.99
Fifa Soccer 97	DV	79.00
Firo & Klawd	**DV**	**79.00**
Flight Simulator 6.0	**DV**	**99.00**
Flottenmanöver Win95	DV	74.99
Flying Corps	**DV**	**89.00**
GigaPak 1	**DV**	**89.00**
Golden Gate Killer	DV	74.99
Grand Prix Manag. 2	**DV**	**85.00**
Harvester	EV	79.00
Hattrick Wins (Win)	DV*	74.99
Have a N.I.C.E. Day	DV	64.99
Heart o.t. Darkness	DV	89.00
Heart of the Darknes	EV	89.00
Hexen	EV	59.00
Hind	DA	64.99
Holiday Island	**DV**	**79.00**
Hugo 4	DV	69.00
Hugo 3	DV	69.99
Hunter Hunted	DV	79.99
iM1A2 Abrams	DA	94.99
Intern. Motocross	DV	74.00
Iron & Blood	DV	74.99
Iron Man XO	DV	59.99
Jag.Aliance, Kaiser	DV	54.99
Jagged Aliance 2	DV*	79.00
Jagged Aliance 2	EV	84.00
Krazy Ivan (Win95)	DV	79.00
Lands of Lore 2	**DV***	**89.00**
Larry 7	DV	79.99
Lighthouse	DV	84.99
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lords of the Realm 2	**DV**	**74.99**
Lost Vikings 2	DV*	69.00
M.A.X.	DV	74.99
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Master of Orion 2	**EV**	**74.00**
Master of Antares	DA*	84.99
MAXX	DV*	79.00
MDK	DV	77.99
Mechwarrior 2 Merce.	DV	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	EV	79.99
MegaPak 6	DA	79.99
MegaPak 5	DA	79.99
Monster Truck	DV	79.99
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing 2	DA	79.99
NBA Jam Extreme	DA	74.99
NBA Live 97	DV	79.00
Nemesis/Wizardy Adv.	DV*	79.00
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NHL Hockey 97	DV	79.99
NHL Hockey 95	DA	69.99
Olympic Soccer	**DA**	**69.99**
Olympic Games	DV	69.99
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	**DV**	**79.99**
Panzer Dragoon	DV	74.99
Pax Imperia 2	**DV**	**89.99**
Phantasmagoria 2	DA	84.99
Planer 2	DV	74.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Privateer 2 The Dark	**DV**	**79.99**
Puppen,Perlen u. Pi.	DV	69.99
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Race Mania	DV	69.99
Rally Racing 97	DA	69.99
Re-Loaded	DV	60.99
Rendevouz im Weltra.	DV	84.99
Return Fire (Win 95)	**DV**	**74.99**
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DV	74.99

TOP SPIEL DES MONATS

DOMINION Win 95´ DV 79.00 DM

Titel		Preis
Safecracker	DA	74.99
Sampras Extreme Ten.	DV	79.00
Schleichfahrt	DV	69.99
Scorched Planet	DV	69.99
Sega Rally	DV	74.99
Shannara	**DV**	**79.00**
Shattered Steel	DV	69.99
Shine	DA	84.99
Siedler 2	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Sim Park	**DV**	**69.99**
Sim Weihnachtspacket	DA	69.00
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Star Control 3	DA	79.99
Star General	DV	69.00
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Starcraft	DV	84.99
Steel Panthers 2	DV	69.00
Super Eurofighter 2.	DV	89.99
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	DV	74.99
T-Mek	DA	74.00
Tailchaser	DV	54.99
The Dig	DV	74.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Simpsons	**DA**	**59.99**
Theme Hospital	DV*	79.00
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	74.99
Tomb Raider	**DV**	**69.00**
Toonstruck	DV	74.99
Tracer	DV	54.00
Tunnel B1	DV	84.99
US Navy Fighters 97	DV	79.99
Virtua Fighter Win95	DA	79.00
Virtua Cop	DA	79.00
Warcraft 2 Exclusiv	DV	84.99
Warhammer i. Scha.	**DV**	**64.99**
Warwind (Win95)	**DV**	**69.00**
Wing Commander 4	DV	59.99
Wipe Out 2097	DA*	79.00
Worms Spezial Ed.	DV	74.00
WWF in Your House	DA	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Titel		Preis
11th Hour (kp.dt.)	**DV**	**24.99**
Z Director's Cut	**DV**	**14.99**
A-Train	**DA***	**24.00**
AH-64D Longb. Miss.	**DV**	**49.00**
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	**DV**	**32.99**
Batman Forever Bla.	DA	24.99
Battle Beast	DV	24.00
Battle Isle 3	DV	39.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bug	DV	49.99
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Bundesliga Manag.Pro	DV	19.00
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	**DV**	**19.99**
Chesshousers	**DA**	**19.00**
Civilisation 2 Data	EV	39.99
Civilisation 2 Data	DV	39.00
Come Get Som. Level	**DV**	**19.80**
Comm. & Campanion	DV	24.00
Comm. & Conq.Level	**DV**	**12.99**
Comm. &Conqu. Data	DV	29.00
Comm. & Conq. Ed.3	DV	24.00
Comm. & Conq.2 Le.	DA	19.00
Commander Blood	DV	34.99
Creature Shock	DV	19.00
Crystal Blaster	**DA**	**19.00**
Cyberia 1	DV	24.99
Cyclones	DA	24.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Daedalus Encounter C	DV	24.00
Dark Sun 1	DV	9.95
Das schwarze Auge 3	DV	44.99
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Descent 1	DA	24.99
Die Fugger 2	**DV**	**49.99**
Digital DOS Games	DV	9.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	24.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Ecstatica	DA	24.99
Eishockey Manager Cl	DV	19.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
Frankenstein (Win'95	DV	29.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Helicopter Mania	**DA**	**19.00**
Help - Charity Comp.	EV	36.99
Hi Octane	DV	34.00
I have no mouth.....	DV	29.99
Jagged Alliance	DV	34.99
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DA	19.99
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Larry 6 Classic	DV	24.99
Loadrunner	DV	24.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Magic Carpet 2	DV*	29.00
Mechwarrior 2 Limit.	DV	49.99
Mega Race 1	DV	24.99
Mega Race 2	DV	49.99
Menzoberranzan	DA	34.00
Monkey Island 2	DV	9.90
Morph	**DA**	**19.00**
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	DV	39.00
NBA Jam Tournament	DA	24.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
Noctropolis	**DV**	**19.99**
North & South Class.	EV	15.00
Oldtimer	DV	19.00
Onside Soccer	DV	29.99
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
PC Games Cheat 2	**DA**	**25.00**
Perfect Grand Prix	DA	24.00
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	DA	24.99
Pro Pinball	DV	29.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 Resurection	DA	29.99
Rol Crusaders	**DA**	**19.00**
Scenariomania Level	DA	19.00
Sensible Golf	**DA**	**44.99**
Sensible W.o. Soccer	DV	19.99
Shockwaves Express	**DA**	**19.00**
Siedler 2 Datadisk	DV	29.99
Siedler Classic	DV	29.99
Silent Hunter Patro	**DV**	**24.00**
Sim Ant Classic	**DV**	**24.00**
Sim City Classic	**DV**	**24.00**
Sim City Extended	DA	19.00
Sim Earth	**DV**	**24.00**
Sim Farm	DV	24.00
Sim Life	**DV**	**24.00**
Skat für Windows	DV	34.00
Soccer Pros'96	**DA**	**19.00**
Speed Rage	DV	29.99
Spiele Hits 1 Level	**DV**	**12.99**
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	29.99
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	DV	34.99
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Teamchef	DV	29.99
Terminator Skynet	EV	39.00
Theme Park	**DV**	**29.00**
Top 111 Windows-Spi.	DA	9.00
Torin's Passage	DV	29.00
Trainer Classic	DV	9.99
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.00
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
USS Ticonderoga	DV	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 1	DA	24.99
Warriors	DV	19.99
Whale's Voyage	**DA**	**19.00**
Windows Spiele 97	**DV**	**24.99**
Wing Command. 3 Cl.	DV	34.99
Wings of Glory &F-14	DV	29.00
Winter Supersports	DA	19.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	24.99
WWF Wrestleman. Ar.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Titel		Preis
Aerospa. Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad Pro	DV	64.00
Joypad JT 266 Swift	**DV**	**25.00**
Joypad JT 264 Action	**DV**	**17.00**
Joypad JT 267 Mast.	**DV**	**34.00**
Joystick JT 271 Chan	**DV**	**44.00**
Joystick JT 254 Str.	**DV**	**17.00**
Joystick JT 257 Trac	**DV**	**25.00**
Joystick JT 272 Dom.	**DV**	**69.00**
Joystick JT 273 Ter.	**DV**	**74.00**
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Sidewinder Game Pad	DV	79.00
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00
Speedmaus LG 21	DV	17.00
Truedox Joypad TJ-50	EV	19.99
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf **KEIN Versand** Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.
Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an
- Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme. Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

ERADICATOR

Durchschnittskost mit kleinen Überraschungen – so zeigt sich Accolades 3D-Actionshooter

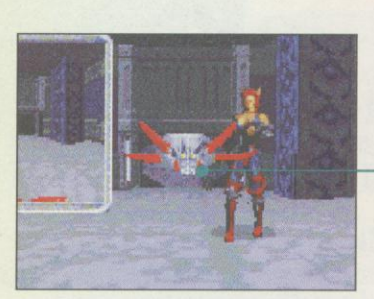
Auf einer fremden Welt, irgendwo am anderen Ende des Universums, gibt's Ärger mit böswilligen Außerirdischen: Deren uralte, eigentlich längst totgeglaubte Kultur auf dem Planeten Loxia erwacht plötzlich wieder zu Leben und die neuen Machtinhaber der Minenwelt sind in einem Ring aus riesigen Schutzschilden gefangen. Also beauftragen die drei herrschenden Gruppen, denen Loxia mittlerweile gehört, je ihren besten Kämpfer mit der Rettung. Die Minengesellschaft entscheidet sich für eine Dame namens Eleena Brynstaarl, die Ork-ähnlichen Treydaner wählen ihren Krieger Kamchak. Außerdem macht sich ein Herr auf den Weg, mit dessen Namen sich auch Computerspieler dieser Erde identifizieren können: Dan Blaze, ein unerschrockener Recke voll frischen Mutes. Gleich zu Beginn von „Eradicator" hat der Spieler die Qual der Wahl zwischen diesen Personen, die sich durch drei Fähigkeiten voneinander unterscheiden: Beweglichkeit, Angriffsstärke sowie Verteidigungsbereitschaft. Ausgeglichen geht nur Dan Blaze ans Werk, Eleena kann sich besonders gut bewegen, während der treydanische Krieger sehr langsam ist, aber bei Attacken deftig reinhaut. Neben diesen Eigenschaften verfügt das Trio über leicht unterschiedliche Bewaffnung, was sich aber nur in den Grafiken bemerkbar macht, letztlich müssen die drei mit dem gleichen Arsenal auskommen. Neben dem üblichen Angebot von der Laserknarre bis zum Raketenwerfer fällt hier vor allem eine Idee positiv auf: Jede der drei Figuren kann sich in einige seiner abgeschossenen Mienen oder Bomben hineinversetzen und sogar steuern. Es gibt sogar einen kleinen **Metallvogel**, der durch Fenster und Türen hindurch an Gegner heranfliegt. „Eradicator" spielt sich etwas anders als der übliche 3D-Shooter, weil Accolade in jedem Level kleine Aufgaben vorgibt: Mal soll der Spieler einen Reaktor abschalten, ein Raumschiff finden oder bestimmte Türen öffnen. Besonders schwierig sind diese Missionen allerdings nicht: Meist genügt es, bestimmte Schalter in der richtigen Reihenfolge zu aktivieren. An manchen Stellen klinkt sich der Spieler in Rechnerstationen ein und kann per Fernsteuerung Überwachungskameras verstellen sowie Verstecke öffnen. Was die Aufmachung betrifft, hinterläßt das Programm eher negative Eindrücke: Optisch hinkt die MidRes-Grafik dem momentanen Standard in puncto Auflösung hinterher, und auch die flachen Bitmapgegner sind nicht zeitgemäß. Auf der CD findet sich neben den Spieldaten auch noch gleich ein kompletter Leveleditor. Diverse Multiplayer-Modi sind möglich, ins IPX-Netz passen bis zu acht Spieler. *ste*



Wahlweise 1st-Person oder rückwärtig angebrachte Kameraperspektive



Raketen zeigen ihren Flug in einem Extrafenster



Ein kleiner Metallvogel steuert sein Ziel an

GEHT SO

Allzu große Überlebenschancen gebe ich „Eradicator" auf meiner Festplatte zwar nicht, aber von all den austauschbaren First-Person-Shootern der letzten Zeit ist mir Accolades jüngster Beitrag zum Actiongenre noch mit am sympathischsten: Insbesondere die ungewöhnlich ausgestattete Waffenkammer sorgt im Solomodus für Kurzweil und im Netzwerk für Lacher – steuerbare, fliegende Vogelbomben gab es bislang nicht. Grafisch finden sich hier keine neuen Offenbarungen, und einige der Level hätte Accolade abwechslungsreicher gestalten können, aber solides Handwerk haben die Designer allemal abgeliefert. Daß man seinem Protagonisten wahlweise von hinten über die Schultern schauen kann ist zwar nett ausgedacht, bringt spielerisch aber nichts. Gleiches gilt für die Wahl zwischen drei verschiedenen Helden: Gute Idee, aber ziemlich sinnlos, weil nur ein Vertreter des Trios einigermaßen ausgewogene Fähigkeiten hat. Trotzdem: Für echte Fans von 3D-Shootern mit Langweile gibt's hier solide Unterhaltung für zwischendurch.

Peter Steinlechner

Name	**Eradicator**
Genre	Action
Hersteller	Accolade
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

System	DOS
Festplatte belegt	min. 36 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	(Null-) Modem, Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	

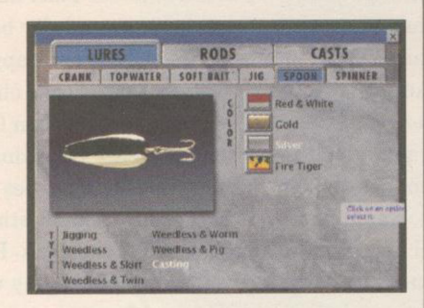
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik .45%
Sound .41%
Spielspaß

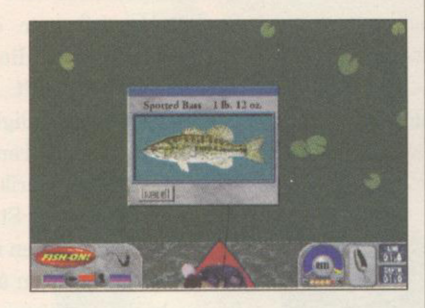


TROPHY BASS 2

Unter “Fortsetzungen, die niemand braucht” fällt Sierras Angler-Import “Front Page Sports: Trophy Bass 2”. Wie schon im vor einem Jahr erschienenen ersten Teil macht Ihr Euch wettkampfgerecht auf die Jagd nach amerikanischen Barschen, von denen hiesige Angler nur träumen. In Teil 2 – mal ohne offizielle B.A.S.S.-Lizenz – unterscheidet sich die Fischerei nur in wenigen Details vom Original. Wieder steht dem Unbedarften ein interaktives Handbuch plus Multimedia-Lehrgang zur Verfügung, während Angelscheinbesitzer sofort auf dem See ihrer Wahl nach Flossenvieh suchen dürfen. Im eigentlichen Spiel gibt es die drei bekannten Spielmodi: Eine Trainingsrunde, ein Wettangeln über drei Tage und eine Angler-Karriere. Während des Wettkampfs wird in einem Zeitlimit eine begrenzte Anzahl Barsche gefischt, die im Nachhinein gewogen werden. Neu hinzugekommen sind einige neue Grafiken, Seen und eine wesentlich bedienerfreundliche Köder- oder Rutenwahl. Das Spiel macht zwar nach wie vor Spaß, bietet jedoch viel zu wenig echte Neuerungen, was Fans des ersten Teils bitter enttäuschen wird. Die neue Multiplayer-Option inklusive Internet-Fischen ist zwar nett gemeint, rechtfertigt den Kauf jedoch nicht im geringsten. Es bleibt eine nette Anglerei, die nur Fisch-Fanatiker anspricht, die noch kein “Trophy Bass” besitzen. Als Fortsetzung ist Teil 2 allerdings eine Frechheit und pure Geldschneiderei. *kn*



Neu: Köder, Rute und Wurfart werden in einem Fenster ausgesucht



Nur Barsche dürfen beim Wettangeln in den Setzkescher

Name	Trophy Bass 2
Genre	Simulation
Hersteller	Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

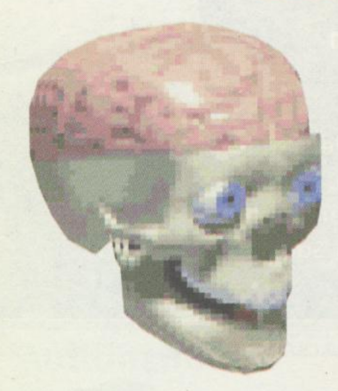
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Windows
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus
Grafik	43%
Sound	48%
Spielspaß	

Solo	Multi
49%	49%

CLANDESTINY



Trilobytes interaktives Render-Rätselheft Teil 3





Auch dieser Seewolf gehört dem MacPhiles-Clan an

Andrew MacPhiles ist wahrhaftig kein Held. Jedwede Veränderung seines gewohnten Tagesablaufs ist ihm ein Graus, und vor Verantwortung hat er sich bisher auch immer erfolgreich drücken können. Kein Wunder also, daß er wenig erbaut ist, als er erfährt, daß er der letzte Nachfahre des schottischen MacPhiles-Clans ist und somit ihm die Aufgabe zukommt, sich um das Familienschloß in der alten Welt zu kümmern. Unterwürfig wie er ist, läßt er sich aber doch von seiner Freundin Paula überreden das Anwesen an der schottischen Küste in Augenschein zu nehmen. Schon auf der Straße zum MacPhiles-Schloß bereut unser Held seinen Entschluß: Wabernder Nebel und andere seltsame Vorzeichen lassen ihn erahnen, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Kaum angekommen, bestätigen sich seine Vorahnungen: Der hauseigene Butler und die anderen Bediensteten scheinen direkt aus einem Zombiefilm zu stammen. Paula zuliebe entschließt man sich die Nacht im Schloß zu verbringen, aber Fergus, das Faktotum der Familie, hat andere Pläne: Er erzählt den beiden Neuankömmlingen die Geschichte der MacPhiles: Der Clan wurde vor Jahrhunderten dafür bekannt, die Familie mit den größten Waschlappen nördlich von Edinburgh zu sein. Sogar ein geheimnisvoller Fluch laste auf dem unedlen Geschlecht, und nur Andrew sei in der Lage, durch Lösen mehrerer Rätsel dem Geheimnis des Fluchs auf die Schliche zu kommen. “Clandestiny” ist der zweite Nachfolger zu Trilobytes PC-Klassiker “The 7th Hour”. Das Gameplay wurde eins zu eins vom CD-Opa übernommen: Während Ihr Euch per Skelett-Hand-Cursor durch das gerenderte Schloß klickt, wird die Geschichte in Filmsequenzen weitererzählt. Anstatt wie bei den beiden Vorgängern auf digitalisierte Filmschnipsel mit lebenden Akteuren zurückzugreifen, entschieden sich die amerikanischen Rätselspezialisten diesmal für eine Story im Cartoon-Format. Die Rätsel selber bieten nichts Neues: Neben den bekannten Knobeleien à la: “Verschieb ein paar Steine in der richtigen Reihenfolge” erwarten Euch Anagramme und Worträtsel aller Art. Wem die ganze Rätselei zu anstrengend ist, darf sich von Fergus heiße Tips geben lassen oder gleich das Spielprinzip dank eingebauter Komplettlösungen ad absurdum führen. Mit der mitgebrachten Polaroid speichern ganz hartnäckige Rätselfüchse ihre Spielstände auf Platte. *sg*

Faszinierende Rätselkost: Wie kommen die Zuckerwürfel in den Tee?



Einige Objekte gibt's auch in Großaufnahme



Sascha Gliss

NA JA

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Beharrlichkeit Trilobyte an einem drei Jahre alten Konzept festhält: Cartoon-Cutscenes hin, schottische Folklore her, “Clandestiny” ist nichts anderes als der CD-ROM Oldie “The 7th Guest” in neuer Verpackung. Wieder klickt Ihr Euch durch ein mäßig gerendertes Grusel-Schlößchen, löst mehr oder weniger sinnvolle Puzzle und laßt die – zugegeben gut gemachten – Filmsequenzen über Euch ergehen. Nach kurzer Zeit beginnt das Ganze zu nerven, denn die meiste Zeit verbringt der Spieler nicht mit dem Lösen, sondern mit dem Suchen nach Rätseln. Da Ihr auch diesmal auf eine brauchbare Automap verzichten müßt und die Render-Screens ebenfalls keine Orientierungshilfe bieten, kommt das Navigieren im Schloß einer Odyssee gleich. Auch stimmungsmäßig kann die Rätselstunde nicht überzeugen: Die Mischung aus der düsteren Trilobyte-Render-Grafik mit Cartoon-Cutscenes läßt erst gar kein Grusel-Ambiente aufkommen. Echten Fans der Serie könnte das Teil gefallen, für alle anderen gilt: Finger weg!

Name	Clandestiny
Genre	Rätsel-Adventure
Hersteller	Trilobyte
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

System	Win'95
Festplatte belegt	2,7 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

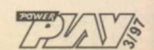
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 62%

Sound 64%

Spielspaß





Hommage oder Plagiat? Klar ist jedoch eines: Selten wurde besser geklaut, als in "KKND".

KKND

Das etwas andere C&C

Die Branche brodelt immer noch. Angespornt vom Erfolg von "Warcraft 2" und "Command & Conquer" will heutzutage jeder Firmenchef das Konto mit einem Echtzeitstrategiespiel füllen. Und alle sind sie irgendwo gleich: Auf einer halbwegs isometrischen Landschaft bekämpfen sich mausgesteuerte Wesen vom Alien bis zum Roboter, bauen Basen auf und irgendwelche Rohstoffe ab. Beam Softwares Echtzeitgeschoß "KKND" (Krush, Kill ´N Destroy) geht den einfachsten Weg: Man nehme eine nette Story, das Spielprinzip von "Command & Conquer", ein paar gute Grafiker und Leveldesigner und schon ist ein eigenes "C&C" geboren. Kleine Änderungen heben das Spiel zwar ab, täuschen über Ähnlichkeiten jedoch keineswegs hinweg. Das Produkt der Australier könnte man aber auch guten Herzens als "Hommage" an Westwoods Megaseller verstehen, denn KKND gehört ohne Zweifel zu den empfehlenswerten Spielen.

Wie für ein Endzeitplot üblich, versetzt Euch „KKND" in eine nicht allzu ferne Zukunft. Nach dem nuklearen Holocaust ist die Menschheit fast komplett von der Erde gepustet worden. Lediglich einige Menschen und eine Hand voll Mutanten haben überlebt. Die Menschen hatten sich für ein paar Jahrzehnte unterirdisch aufgehalten. Erst nachdem sie sich an die Oberfläche gebuddelt haben, trifft sie eine Überraschung: die Mutanten. Die "Überlebenden" verstehen sich als Nachfahren der großen Armeen des vergangenen Jahrtausends und lieben Disziplin, Ordnung und aufgeräumte Schlafzimmer, während die Mutanten ungewaschen aus dem Haus gehen und chaotische Zustände bevorzugen. Diese beiden "Völker" bekriegen sich nun um die Herrschaft der nicht verstrahlten Gebiete auf Erden und wie immer helft Ihr den Überlebenden oder den Mutanten bei der Erfüllung Ihrer Mission. Habt Ihr Euch anfangs für eine Seite entschieden, geht es sofort in die erste der jeweils 15 Missionen. Vor jedem Auftrag wartet KKND mit einem **Missionbriefing** auf, das in seiner Art einzigartig ist. In einem Videofenster erklärt ein General oder Mutantenoberst, beziehungsweise irgendwelche mit ihnen liierten Kollegen, worum es überhaupt geht. Rechts befindet sich ein Textfenster, das allerdings nur sehr sinnlose, teils auch wahnsinnig witzige Zeilen offenbart. Da werden Kartoffeln gezählt, die ein gefangener General geschält hat, ein hölzerner Coprozessor oder neue Jobs für gescheiterte Spielgesigner erfunden. Während sich das Briefing überhaupt nicht ernst nimmt und auch für den Spieler mehr Belustigung als Spielhilfe darstellt, bieten die Missionen taktische Action, wie wir sie von "Command & Conquer" gewohnt sind. Dabei reichen Eure Aufgaben vom simplen Ausschalten der gegnerischen Stellungen über das Verteidigen bestimmter Standorte bis hin zum Befreien



In Bunkern findet Ihr Waffensysteme aus dem 21. Jahrhundert (wie diese Krabbe) oder Ressourcen



Wir spielen über New York: Die Spitze des Crysler-Buildings sorgt für Stimmung



Während des Briefings reden Eure Vorgesetzten fordernd auf Euch ein



Die gegnerische Basis läßt sich mit diesem Panzerstoßtrup zwar nicht zerstören, aber immerhin wird der Feind dezimiert

Der Airstrike ist die durchschlagskräftigste Waffe im Spiel



Beide Seiten stehen sich gegenüber



Ein Airstrike macht dem gegnerischen Angriff ein recht kurzes Ende

Blau verjagt mit klarer Übermacht die roten Mutanten

gefangener Kollegen. In den meisten Fällen geht der Spieler allerdings auf die übliche Art vor: Ihr schnappt Euch eine Ölquelle, um ausreichend Ressourcen für eine dicke Basis und ein furchterregendes Heer zu produzieren, und macht im Anschluß daran dem Gegner den Garaus. Die Rolle von Tiberium oder Erz aus "Command & Conquer" wird in "KKND" vom schwarzen Gold übernommen. Ihr "begattet" eine leere Ölquelle mit einem fahrbaren Förderturm, der nun Öl aus den Tiefen der Erde ans Tageslicht zaubert. Anschließend werden Power Stations gebaut, die mit einem Tanker geliefert werden, der zwischen Ölturm und Power Station pendelt. Fußtruppen produziert Ihr im Hauptquartier, während für alle fahrbaren Untersätze eine Fabrik vonnöten ist. Die Mutanten können im Gegensatz zu den "Survivors" zwei verschiedene Arten von Fabriken bauen: Beim Schmied werden kleinere Wolfsreiter und MG-Motorräder hersgestellt,

BEAM SOFTWARE

Die australische Softwarefirma Beam gehört schon seit fast zwei Jahrzehnten zum harten Kern der Video- und Computerspielentwickler, wobei fast ausschließlich nur Umsetzungen produziert wurden. Die Highlights aus der langjährigen Beam-Geschichte sind ohne Zweifel beide Teile des Kultprüglers "Way of the exploding Fist" und das Tolkien-Adventure "The Hobbit" für bekannte 8-Bit-Computer (C 64, Spektrum, etc.). Für das Super Nintendo wurden unter anderem die FASA-Lizenzen "Shadowrun" und "Mechwarrior" auf die Beine gestellt. Der letzte PC-Titel von Beam Software war "The Dame was loaded" (dt. Titel: "PUPPEN; Perlen und Pistolen"). Nach "KKND" für Electronic Arts arbeitet das Team u.a. auch an "The lost Vikings 2" für Interplay (Preview in dieser POWER PLAY).

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Die "KKND"-KI gehört sicherlich zu den bislang fortgeschrittendsten im Echtzeit-Strategie-Genre. Allerdings ist sie längst nicht perfekt, geschweige denn eine "künstliche Intelligenz" im eigentlichen Sinne. Sehr schön gelungen ist das Taktieren des Computergegners. So greift er Euch an, bemerkt unter Umständen Eure Überlegenheit, zieht sich dann zurück, um mit anderen Einheiten oder an anderer Stelle neu anzugreifen. Zudem ist er nicht so dumm, mit allen seinen Einheiten zu attackieren. Sollten seine Angreifer aufgerieben werden, stehen immer noch genug Einheiten zur Verteidigung der Basis bereit. Doch im Laufe des Spiels offenbart der Computergegner auch zahlreiche Schwachstellen, die ihn gänzlich von menschlichen Gegenspielern unterscheiden. So überfährt er zum Beispiel mit seinen Fahrzeugen nie angreifende Fußtruppen, höchsten "aus Versehen". Das heißt, Ihr habt mit 100 Infanteristen garantiert größere Siegchancen als mit 10 insgesamt kostspieligeren Panzern. Als nächstes nervt die Sorglosigkeit des Computers. Entdeckt Ihr irgendwo ein paar feststehende Feinde, könnt Ihr zum Beispiel jeden aus dieser **Formation** einzeln anlocken und neutralisieren. Die feindlichen Kollegen "merken" nicht, daß was falsch läuft. Und wenn Ihr dem Feind ein etwas abgelegenes Gebäude zerstört, und er keine Chance hat dieses zu beschützen, versucht er unendlich lange dort wieder ein Gebäude des gleichen Typs zu errichten. Jede Baustelle muß nervtötenderweise neu vernichtet werden. Einzige Abhilfe: Eigene Infanteristen gleichmäßig auf dem ganzen Gebiet verteilen, so daß er nicht mehr bauen kann.





Oben schauen die Feinde zu, wie ein Tanker zerstört wird, unten wurde ein Skorpion aus der Formation gelockt...



In dieser Mission muß lediglich die Brücke gehalten werden



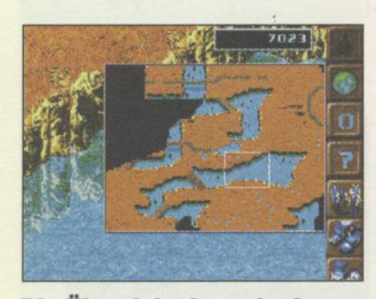
◀ **Verteidigungstürme sind ja ganz sinnvoll, bei diesem Andrang allerdings etwas chancenlos**



Eine vernmünftige Basis ist das A und O in "KKND" ▶



Witzig: Mit 100 Infanteristen könnt Ihr so manchen Level gewinnen



Die Übersichtskarte ist je nach Tech-Level einblendbar

während im großen Gehege gut bewaffnete Skorpione, Mastodons und Krabben gezüchtet werden. Diesen mutierten Wesen setzen die Überlebenden Monstertrucks sowie leichte und schwere Panzer entgegen. Die Bewaffnung reicht auf beiden Seiten von MGs über Kanonen bis hin zu Raketen oder anderen Spezialitäten. Wie gehabt, werden die Einheiten dann via Mausklick über das bergige Schlachtfeld voller Brücken, Paßstraßen und Schluchten geführt.

Wirklich neu in "KKND" sind folgende Optionen. Zum Einen könnt Ihr so viele Gebäude zeitgleich bauen, wie Ihr wollt. Die Einrichtungen werden dann auf dem Spielfeld errichtet und ziehen bis sie fertig sind, oder das Geld alle ist, kontinuierlich Ressourcen ab. Genauso verhält es sich mit den eigenen Einheiten. Ihr könnt parallel so viele Einheiten in Auftrag geben, wie Ihr wollt. Dabei kann per Mausklick auf das jeweilige Icon eingestellt werden, wie viele Units gebaut werden sollen (1-9 oder unendlich viele). Des weiteren gibt es in "KKND" Wissenschaftsstationen (Research Lab, Alchemy Hall). Mit ihnen ist es wie in "Dune 2" möglich, die eigenen Gebäude aufzupäppeln. Nach jedem Upgrade kann Eure Waffenfabrik zum Beispiel bessere Fahrzeuge und Euer Haupthaus andere Infanteristen (Flammenwerfer, Raketenwerfer, etc.) bauen. Das Hauptquartier dient gleichzeitig als Aufklärungsposten und bietet je nach Upgrade-Status eine Übersichtskarte an, auf der eigene Einheiten oder, auf einem höheren Entwicklungsstand, auch Gegner angezeigt werden. Des weiteren läßt sich die Basis mit Verteidigungstürmen umringen, die je nach Tech-Level verschiedene Waffen tragen. Übrigens sammeln Infanteristen in "KKND" Erfahrung und steigen dadurch zu **Veteran-Units** auf, die besser und schneller schießen und sich bei Stillstand sogar heilen können. Natürlich besitzt "KKND" einen Multiplayermodus, in dem bis zu sechs vernetzte Freunde in insgesamt zehn Missionen gegeneinander antreten können. *kn*



SUPER

Knut Gollert

Ob freche Kopie oder nicht, fest steht, daß sich "KKND" fast genauso gut spielt, wie Westwoods "Command & Conquer 2". Zwar kommt es nicht gegen die Einheitenvielfalt des Megasellers an, fährt aber im Gegenzug nicht minder durchschlagskräftige Geschütze auf. So können endlich wieder eigene Bauten via Upgrade produktiver gemacht und mehrere Einheiten oder Gebäude auf einmal gebaut werden, und die KI gehört zum Besten, was das Genre hergibt. Die recht guten Missionen sind mit denen aus "C&C 2" vergleichbar, die Missionbriefings allerdings einzigartig witzig bis trashig. Ganz zufrieden macht Beams Endzeitkrieg dennoch nicht. Besonders in höheren Levels greift der Gegner ständig mit mindestens 100 Einheiten Eure 100 Einheiten an, was in einer Mörderschlacht und totalem taktischen Chaos gipfelt. Durch die fehlende Gamespeed-Einstellung verliert Ihr in diesen Momenten gänzlich die Kontrolle über die Massen. Trotz des Plagiatsvorwurfs: Das optisch und akkustisch schöne "KKND" ist eine Anschaffung wert.

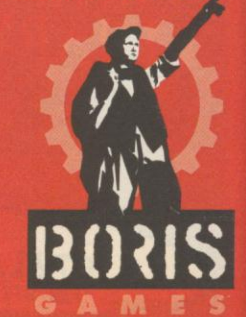
Name	**KKND**
Genre	Strategie
Hersteller	EA/Beam Software
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 6

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk- und Modemoption

Grafik **74%**
Sound **78%**
Spielspaß





BORIS
GAMES

SUPPORT 3/97

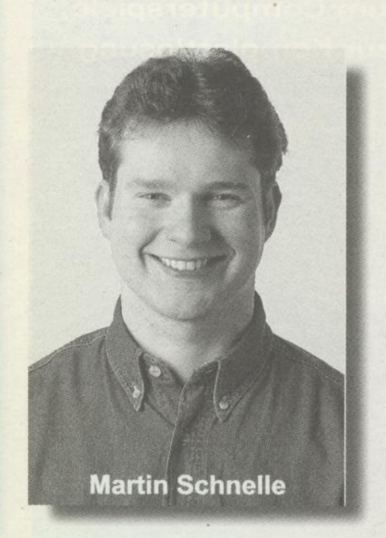
Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

[Tips & Tricks]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE

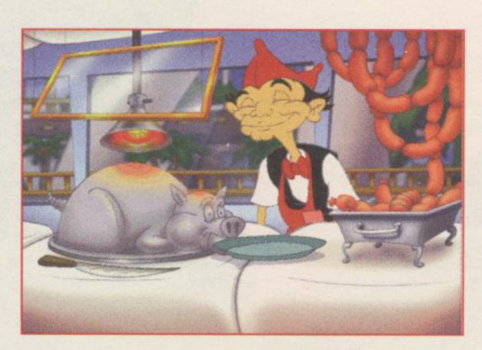


Ob "C&C – Alarmstufe Rot", "Larry 7" oder "Das Schwarze Auge 3" – für alles findet sich auf den nächsten Seiten eine Lösung; viel Spaß auch mit den Tips zu „Hellbender" und „Bleifuss 2"!

Larry 7 – Yacht nach Liebe

An Bord der P.M.S. Bouncy

Das ist Larry Laffer wie wir ihn kennen: Nur mit einem Tigerfell-Tanga bekleidet, in einer peinlichen Situation steckend, wie üblich verursacht von einer schönen, vollbusigen Dame namens Shamara, die er am Ende des sechsten Teils tatsächlich erobert hatte.



Die rote IR-Lampe verhilft Larry zu einem heißen Abenteuer

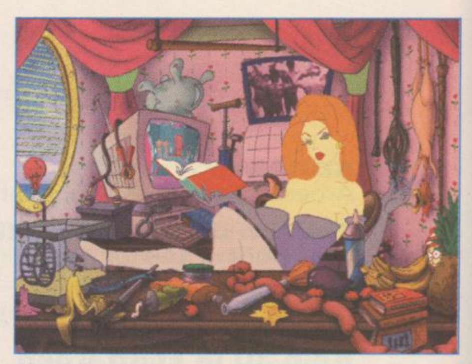
Dank einer ungeahnten Beweglichkeit, die man ihm gar nicht zutrauen möchte, gelingt es ihm, mit den Füßen die auf den Nachttischen liegenden Utensilien zu angeln. Larry nestelt am Haarstrickset, bis ihm die darin enthaltene Nadel buchstäblich in die Hände – pardon, Füße – fällt, der er dann mit der Schraubzwinge eine neue Form verleiht. Unter Zuhilfenahme dieses provisorischen Dietrichs entledigt er sich der Handschellen und zerbricht die Glastür zum Balkon (als Verb eingeben).

An Bord des Luxuskreuzers begibt sich Laffer direkt in die Lounge, wo er vom legendären Thygh-Liebhaber-Preis erfährt, den er sich selbstverständlich nicht entgehen lassen will. Natürlich wird er nicht in der Lage sein, sich alleine durch diesen Wettbewerb zu mogeln, aber mit Sicherheit wird er Hilfe in weiblicher Form bekommen?!

Beim Striplügen zieht Ihr Dewme mit etwas Geschick auch das letzte Hemd aus

Dewmi Moore oder das Craps-Turnier

Larry beschließt zunächst einmal seine "Spezialsuite" zu begutachten. Sehr einladend wirkt es hier nun aber wirklich nicht, so daß er die Lokalitäten mit der Rolle Klopapier im Gepäck schnell wieder verläßt. Auf diesen Schrecken benötigt Larry unbedingt etwas Nervennahrung, die er im Restaurant in Form einer ordentlichen Portion seines geliebten Bohnen-Dips findet. Gesättigt begibt er sich danach in den Statuengarten, wo eine Inspektion der Würfelvenus, genauer gesagt ihres Fußes, ein paar Souvenirwürfel zu Tage fördert, die mit Hilfe des Schmirgel-, äh, Toilettenpapiers gezinkt werden. So vorbereitet wagt Larry schließlich sein Spiel am Craps-Tisch. Da selbst höfliches Fragen die umstehenden Passagiere nicht dazu veranlaßt, ihm Zugang zum Spieltisch zu gewähren, greift er zu "intensiveren" Argumenten, indem er sich direkt neben dem Tisch postiert und dem vorher konsumierten Dip sein Recht gewährt (furzen).



Mit Victorians Hilfe überlistet Ihr den Liebesmeister 2000

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

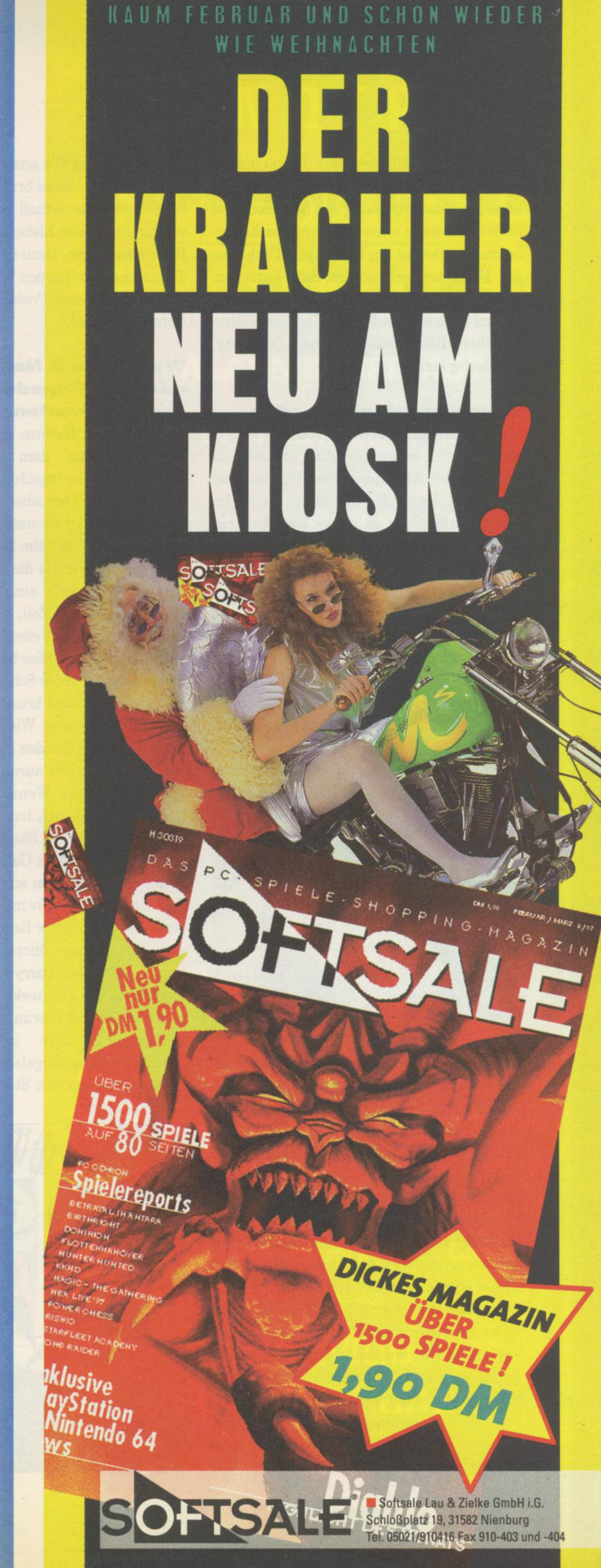
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.



Nachdem der Schwerenöter die regulären Spielwürfel erhalten hat, tauscht er sie gegen seine gezinkten aus (mit Tisch benutzen) und findet sich nach einer kurzen Zwischensequenz mit Dewmi am Striplügen-Tisch wieder. Dank der vorhandenen Save-Funktion, dürfte es für Larry kein Problem sein, Dewmi nach und nach ihrer Kleidung (Schuhe, Bluse, Rock, beide Ohrringe, Schlüpfer, BH) zu berauben.

Victorian Principles oder der Liebesmeister 2000

Seiner Natur entsprechend sucht Larry als nächstes den Kleidungsfreien Pool auf und leiht sich Drew Baringmores Buch. Im Restaurant bestellt er, immer noch hungrig, beim Fleischschneider Wang mehrmals eine Portion Spanferkel. Als Wang verschwindet, um für Nachschub zu sorgen, greift Larry sich das herrenlose Tranchiermesser und vergißt auch nicht die Wärmelampe aus der Fassung zu drehen – wer weiß, für was die noch einmal nützlich werden kann?

In der Bibliothek trifft er auf die erzkonservative Victorian Principles, die er nach einem Buchtitel fragt, den sie in ihren Computer überprüfen muß ("Andere ..."). Laffer nutzt



Drew weiht Larry in das Geheimnis der "Riesenerektion" ein

die Gelegenheit, um das oberste Buch des Stapels mit dem aufregenden Titel "Prüde und Stolz" einzustecken, dessen Umschlag er entfernt und um die geliehene Herkules-Novelle schlägt. Er verläßt die Bibliothek in Richtung Liebesmeister 2000, nachdem er nach einer weiteren Ablenkungs-Aktion den Kleber ebenfalls an sich gebracht hat.

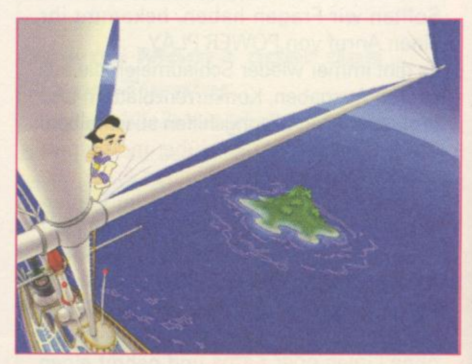
Resigniert muß Larry feststellen, daß die Anforderungen dieses Wettbewerbs seine Fähigkeiten bei weitem übersteigen, so daß er froh ist, in der Bibliothek nunmehr einer völlig veränderten Vicki gegenüber zu stehen. Nach einer einschlägigen Diskussion über das Thema Sex (eingeben) kehrt Laffer abermals zur Bibliothek zurück, um Vicki noch einmal auf Sex anzusprechen. Schließlich kann er sie dazu bringen, ihre Behauptung, sie sei die sexuell kompetenteste Person an Bord, beim Liebesmeister 2000 unter Beweis zu stellen. Dazu überläßt er ihr seine Teilnahmekarte für den Wettbewerb um den "Thygh-Liebhaber-Preis". Schau gut zu, Larry und lerne!

Wydoncha & Nailme Jugg oder das Pupsdeck-Hufeisenwerfen

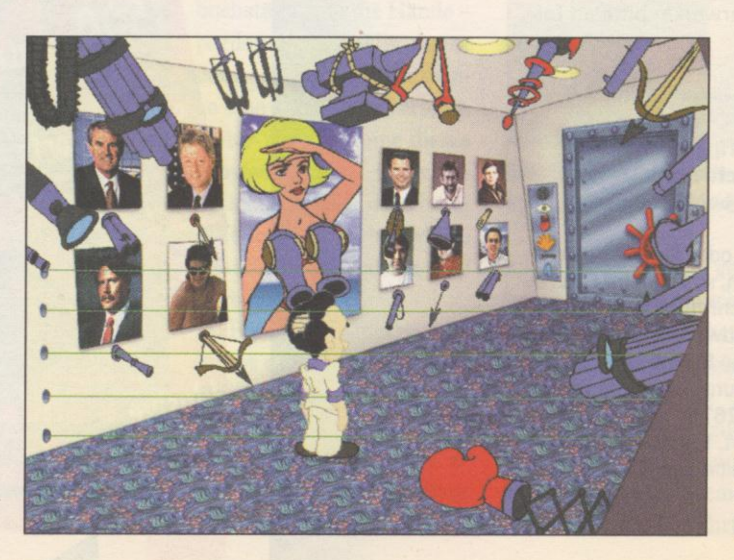
Zurück in der Kabine, entfernt Larry die Spraydose aus dem Abflußrohr und beschließt Drew (kleidungsfreier Pool) ein weiteres Mal zu besuchen. Sie berichtet Laffer von einem Drink namens "Riesenerektion", den er selbst beim Barkeeper Johnson (Lounge) bestellt. Da die Zubereitung dieses exotischen Gesöffs ein Weilchen dauert, bleibt Larry genug Zeit, die nebenan liegenden Umkleideräume einer näheren Inspektion zu unterziehen. Hier betätigt er den roten Knopf, durch den der Scheinwerfer heruntergefahren wird, und tauscht das Deo- gegen das Gleitspray aus. Wieder in der Lounge nimmt er das Glas des Spots und setzt die Birne aus dem Restaurant ein (Beleuchterbrücke ansehen). Wenn Larry später zur Lounge zurückkehrt, tragen seine Vorbereitungen Früchte: Die Show des Gesang-Duos ist bereits in vollem Gange und er kommt gerade rechtzeitig, um an dem entscheidenen Teil des Auftritts aktiv mitwirken zu können. Noch Stunden später liegen die Beweise für eine heiße Show überall auf der Bühne herum. Alles, was Larry hier jedoch interessiert, sind die Lichterkette und die dazugehörige Fernsteuerung, mit der er das baufällige Gerüst im Statuengarten erklimmt. Oben angelangt, wickelt er die Lichterkette um den Stahlstift und nimmt auf dem Weg zum Hufeisenwerfen auch noch den Schraubendreher aus dem Werkzeugkasten mit. Am Wurfplatz führt Larry die TLP-Punktekarte in den Kartenschlitz des Zentauren ein, aktiviert die Fernbedienung und schleudert schließlich die Hufeisen, die dank des improvisierten Elektromagneten ihr Ziel unmöglich verfehlen können.

Jamie Lee Coitus oder der bestgekleidete Mann

Im Ballsaal erfährt der nicht gerade beeindruckend gekleidete Larry von den Nöten der bezaubernden Modeschöpferin Jamie Lee, der er einige neue Inspirationen einhaucht (Andere... Thema: "Freizeitkleidung"). Nun gilt es nur noch das Gewebe für die neue Kollektion zu beschaffen. Hierzu begibt sich Laffer in den ausschließlich für Angestellte reservierten Bereich, durchschreitet mutig die Lichtschranken, ignoriert die auf ihn gerichteten Waffen, betrachtet das Türschloß (der Metallstreifen rechts an der Tür) und drückt endlich die stählerne Hochsicherheitstür auf. Im Pausenraum läßt er das Überbrückungskabel samt Gleitcreme mitgehen. Auf der Brücke löst er die Schrauben der



Mit einem Stück Segeltuch aus luftigen Höhen beglückt Ihr Jamie



Mächtig viele Kanonen und nichts dahinter – laßt Euch nicht von diesem Waffenarsenal schrecken und öffnet mutig das kleine Türchen

elektrischen Abzweigdose mit El Replicants Schraubendreher und schließt die Sicherung des Segelmotors mit der Lautsprecheranlage kurz (Überbrückungsdraht benutzen). Anschließend erklettert Larry den Segelmast, der bei der nächsten Lautsprecherdurchsage in Bewegung gerät. Vorsichtig und präzise löst er mit dem Tranchiermesser einen schmalen Streifen aus dem gigantischen Polyestersegel und überreicht seine Beute der Designerin. Zwar ist der Ballsaal von jetzt an verschlossen (die Meisterin darf bei der Arbeit nicht gestört werden), doch eine kleine an der Saaltür heftende Notiz verweist ihn zum Bühneneingang. Nach einem ungewöhnlichen Abstecher ins Modelleben und dem kompletten Umkrempeln der Modewelt, scheint der Gewinn des Wettbewerbs als



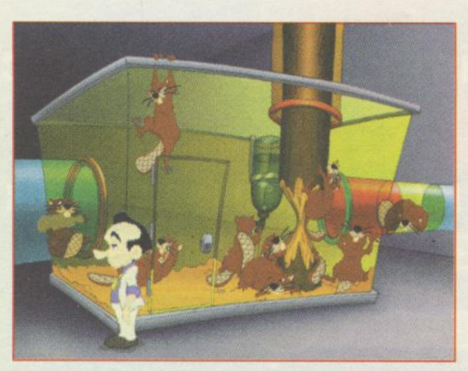
Dank seines schicken Anzuges wird Larry Meister im Kleidungswettbewerb

Bestgekleideter Mann nur noch Formsache. Larry öffnet im Prüfungsraum den Hosenschlitz der Mannequin-Puppe, legt seine TLP-Punktekarte ein und schlägt somit auch hier sämtliche Rekorde.

Drew Baringmore oder die Kapitän-Kochmeisterschaft

Es mag für jemanden wie Larry zwar ungewöhnlich erscheinen, aber dennoch liest er in der Bibliothek das grüne Buch über Fokker. Mit diesen Informationen ausstaffiert, trollt er sich zu Drew, um über das gerade Gelesene zu diskutieren. Diese zeigt sich von seinen Ausführungen dermaßen beeindruckt, daß sie sich sogar bereiterklärt, ihn in seiner Kabine zu besuchen – wenn es ihm nur gelingt, etwas Kleidsames aufzutreiben. Hierzu begibt sich Larry auf das Promenadendeck, wo er sich eine ganze Weile mit der Hausmeisterin Peggy unterhält. Von ihr erfährt er von einem seltsamen Kauz namens Xqwzts, der es sich im Pausenraum gemütlich gemacht hat, sowie dessen Hobbys, Bedürfnisse und Wünsche und nicht zuletzt die "Kombination" (als Thema ange-

ben) seines Schließfaches. Auf dem Weg zum besagten Raum steckt Larry den Feuerlöschschlauch ein. Er öffnet das Schließfach des Kabinenjungen (das zweitunterste von links), indem er die von Peggy genannte Kombination (90-60-90) eingibt. Die anschließende Begegnung mit dem Kabinenburschen nimmt unerwartete Ausmaße an, als dieser Larry Intimfotos "anbietet", die leider nur ihn selber zeigen. Nachdem er diese "freiwil-



Auch diese possierlichen Tierchen geben Milch...

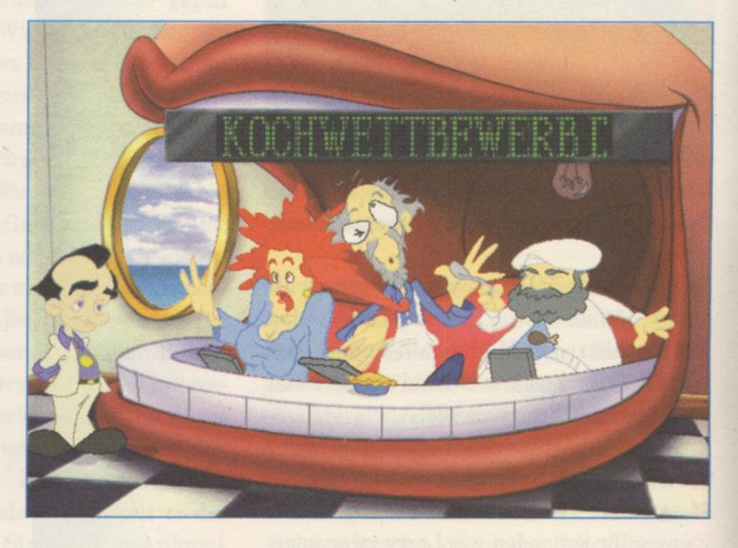
lig" käuflich erworben hat, benutzt er den Gummikleber, um die Fotos auf seine Kabinenkarte zu kleben. Den so hergestellten authentischen Ausweis legt er dem Purser vor, nachdem er ihn auf seinen Paß angesprochen hat, um seinen originalen Paß zu erhalten. Diesen liefert er zwecks Kopie bei Xqwzts ab und erhält im Austausch dafür den Hauptschlüssel, mit dem sich die Tür des Gepäckraumes öffnen läßt. Flugs steckt Larry Drews Koffer ein und berichtet ihr von seiner Errungenschaft.

In seiner Kabine springt Drew unter die Dusche – sehr zu Laffers Leidwesen ohne ihn. Er schließt den Feuerwehrschlauch an die Wasserleitung an, betätigt die Toilettenspülung und muß feststellen, daß dies wohl der falsche Weg war, Drew aus der Dusche herauszulocken.

Nach diesem Mißgeschick findet der Gestreßte Ablenkung in der Kombüse. Er steckt die Zeitung ein, die um einen Fisch gewickelt auf dem Tisch liegt, und entnimmt dieser ein Rezept, dessen Zutaten es nun zu sammeln gilt. Larry steckt den Topf ein, ebenso das dahinter stehende Salz, um im unteren hinteren Laderaum die Biber zu melken (mit Topf benutzen). Nach Drews Duschaktion hat sich aufgrund der hochhygienischen Verhältnisse eine stattliche Schimmelkultur gebildet, die als weitere Zutat in das Inventar wandert. Den fehlenden Limettensaft liefert der Barmixer Johnson (Lounge), die Kumquats ergattert Larry von der auf dem Vorderdeck stehenden Schafstatue. In der Kombüse steckt er die gesammelten Zutaten in die Käsemaschine und kombiniert den so erhaltenen venezuelanischen Biberkäse mit der Kumquats. Um bei dem Wettbewerb absolut sicher zu gehen, schleicht er sich in Dewmis Kabine (510), verfeinert das Menü mit etwas von dem herumliegenden Orgasmuspulver und stellt sich schließlich der Jury des Kochwettbewerbes.

Annette Ammbumsen oder das Achterdeck-Bowling

Noch einmal zieht es Larry in Xqwzts' Quartier, wo er nun die Schrauben des Lüftungsgitters entfernt. Durch diese Aktion gerät er in eine Situation, die er aufgrund der vorherrschenden Dunkelheit zwar nicht recht zu deuten weiß, aber einem tiefen, inneren Instinkt folgend beschließt Laffer, sich kurzerhand auszuziehen. Das einzige, was nach einer kurzen aber intensiven Begegnung mit der schönen Unbekannten zurückbleibt, ist ihr Spitzentuch, das Larry an sich nimmt und mit der Gleitcreme bestreicht. Im hinteren Laderaum öffnet er die Tür des Bowlingpin-Behälters und besprüht die darin enthaltenen Kegel mit dem Deospray. Auf der Bowling-Bahn benutzt er zunächst die TLP-Karte mit dem Walroß, zieht eine Kugel und poliert sie mit dem präparierten Taschentuch (wie sagte Peggy, habe sie ihr Bein verloren?). Seine anschließenden Würfe haben wahrlich durchschlagenden Charakter.



...womit Ihr mit ein paar kleinen weiteren Zutaten das „Quiché Larry„ zaubert. Die Richter sind dermaßen beeindruckt, daß der erste Preis beim Kochwettbewerb kein Problem darstellt

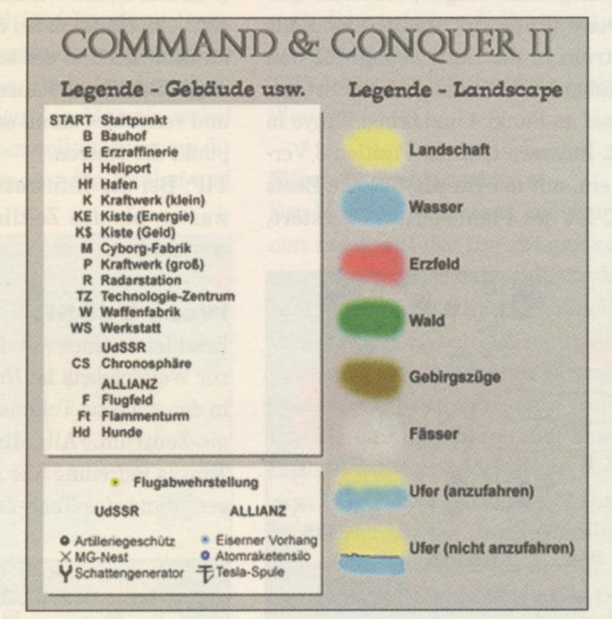
Kapitän Thygh oder der Hauptgewinn

Nachdem Larry nun sämtliche Wettbewerbe gewonnen hat, kann er es kaum mehr erwarten, endlich Kapitän Thygh persönlich gegenüber zu treten. Er klopft also (als Verb eingeben) an ihre Kabinentür und wird tatsächlich endlich eingelassen. Drinnen muß er jedoch abermals feststellen, daß er seinem Glück wohl wieder einmal wird nachhelfen müssen, um seinen ersehnten Preis zu erhalten. Im Gespräch mit dem Käpt'n erfährt Laffer von ihrem sehnlichsten Wunsch, wieder Führer eines Supertankers zu werden – diese Kleinigkeit sollte doch wohl zu erfüllen sein!?

Im Restaurant benutzt Larry die Hintertür und untersucht die dort stehenden Stühle etwas eingehender, bis er unter einem ein gefaltetes Blatt findet, welches sich als Lebensversicherungspolice entpuppt. Am Schalter des Pursers benutzt Larry das weiße Service-Telefon und läßt sich mit der Ammbumsen-Kabine verbinden, um direkt anschließend nach seinem Kontostand zu fragen. Den Augenblick, in dem Purser nach dem Konto sieht, nutzt Larry, um Peters Telefon näher zu betrachten (eventuell zweimal klicken). Er betätigt den roten Wahlwiederholungsknopf, der nun die zuletzt gewählte Nummer und die daraus resultierende Zimmernummer offenbart. Ohne Umschweife sucht Laffer nun die Luxus-Suite auf, öffnet problemlos die Tür und steigt einfach ins Bett. Leider liegt darin nicht wie erwartet Annette... Doch selbst die nun folgende Pleite kann Larry nicht mehr irritieren. Minuten später steht er wieder vor der Tür der Ammbumsen-Kabine und läutet solange, bis Annette erscheint. Dieser hält er die Versicherungspolice unter die Nase und bekommt dafür zwar nicht genau das, was er sich eigentlich erhofft hat, aber letztendlich doch viel mehr. Nachdem Larry Kapitän Thygh das so erhaltene Aktienzertifikat übergeben hat, endet die Geschichte genauso, wie sie begonnen hat – in Handschellen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Sascha Strommer aus Mindelheim hat im zweiten Teil von Westwoods Echtzeit-Strategical auf Seite der Alliierten Stalin und seinen Schergen ziemlich eingeheizt – wie er dies geschafft hat, erfahrt Ihr hier. Da die ersten beiden Missionen schon im Handbuch beschrieben werden, fängt diese Lösung erst bei der dritten an.



Die Legende zu den Karten



Die Brücken befinden sich im Nord-Osten (Mission 3.1)

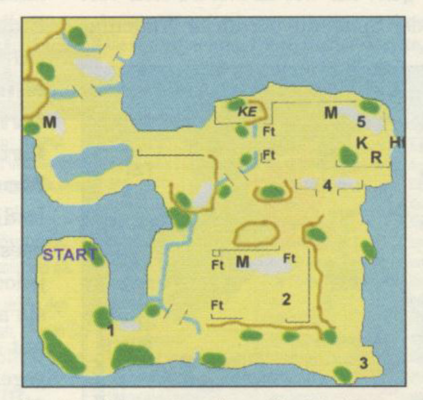
Mission 3: Ost-Polen & Südwest-UdSSR

Ost-Polen

Hier sollt Ihr alle Brücken zerstören, wobei Euch Tanya hilft. Oberstes Gebot ist es, sie in jedem Fall am Leben zu erhalten. Zusammen mit der Artillerie stoßt Ihr zu Position 2 vor und vernichtet dort den sowjetischen Flammenturm, die Cyborgfabrik und das Kraftwerk. Die Russen versuchen, Euch am Landeplatz anzugreifen, was Ihr vereiteln müßt. Die Untersuchung des gegnerischen Lagers fördert ein paar allierte Invasoren (Position1) zutage, durch deren Hilfe Ihr den feindlichen Bauhof erobert. Errichtet nun eine neue Cyborgfabrik und produziert Kämpfer. Falls Tanya gelitten haben sollte, heilt sie durch den Mechano-Bot, der bei den Invasoren steht. Haltet ihn in der Nähe Eurer Cyborgs, da er auch sie reparieren kann. Meidet anfangs Position 3, vor allem mit Tanya. Greift stattdessen die Russen vom Süden her an und paßt auf die herumstreunenden Hunde auf. Weit im Osten steht ein weiterer Flammenturm; eliminiert sowohl ihn als auch die Fässer, womit die erste Brücke nicht mehr existiert. Westlich davon befindet sich eine weitere. Achtet darauf, daß sich der Großteil der Sowjets in den Wäldern versteckt. Nun kümmert Euch um die beiden restlichen Flußüberquerungen.

Süd-West-UdSSR

Ihr startet nur mit Tanya und trefft an Position 1 den Mechano-Bot. Nun begebt Ihr Euch zu Position 3, befreit

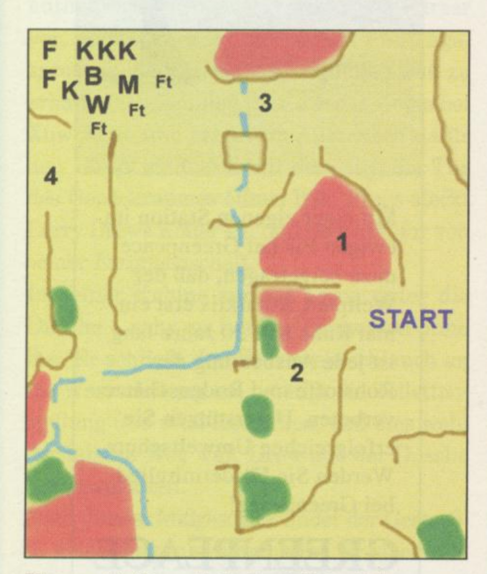


An Position 4 solltet Ihr Euch vor den Panzern vorsehen (Mission 3.2)

den Ranger 4WD und marschiert dann die Küste entlang nach Norden. Seid Ihr auf gleicher Höhe wie die allierten Invasoren, zerstört Tanya die sowjetischen Cyborgs und sprengt die Fässer. Die nahenden Fußeinheiten westlich von Position 4 ereilt das gleiche Schicksal, die Panzer zerlegt Ihr durch Beschuß der Fässer, die dort stehen. Der Ranger fährt weiter nach Norden und wird ein Raub der Flammen. Tanya begibt sich auf den Rückzug und zerstört die südliche Brücke. Danach beschießt Ihr die Fässer an Position 5 und schickt derweil die Invasoren in die Roboterfabrik. Haltet dort die Stellung, während Ihr Tanya nach Westen kommandiert, wo sie die Cyborgfabrik und die beiden nördlich davon gelegenen Brücken zerbröselt.
TIP: Westlich von Pos. 5 steht eine Energiekiste, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.

Mission 04: Süd-Polen

Sichert die Positionen 1 und 2 durch Tarnbunker und Geschütze. Sobald Ihr etwa 20 bis 25 Panzer hergestellt habt, geht zum Gegenangriff auf die feindliche Basis im Nordwesten über.
TIP: An Position 4 halten die Russen noch eine Panzerstreitmacht bereit.

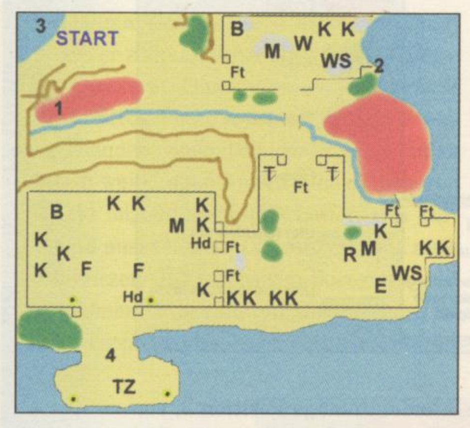


Dieser Auftrag ist eine Materialschlacht (Mission 4)

Mission 05: Nord-Polen, Nordwest-UdSSR & West-UdSSR

Nord-Polen

Tanya wurde gekidnappt. Um sie zu befreien, schickt Ihr zunächst einen Spion in die Waffenfabrik, der dort einen LKW kapert. Ihr führt ihn also über Position 1 und 2 zum Ziel; da sich die Hunde der Basis im Osten immer auf den gleichen Routen bewegen, beobachtet Ihr sie und übernehmt in einem günstigen Moment den LKW. Ihr fahrt automatisch zum Technologie-Zentrum des Gegners und befreit dort Tanya. Sie vernichtet die vier umliegenden Flugabwehrstellungen der Sowjets und sprengt anschließend das Tech-Zentrum in die Luft. Sobald für den Hubschrauber keine Gefahr mehr besteht, landet dieser an Punkt 4 und bringt Tanya in Sicherheit. Indessen trifft an Position 3 Verstärkung ein, mit der Ihr die östliche Basis infiltriert. Ist der Flammenturm zerstört,

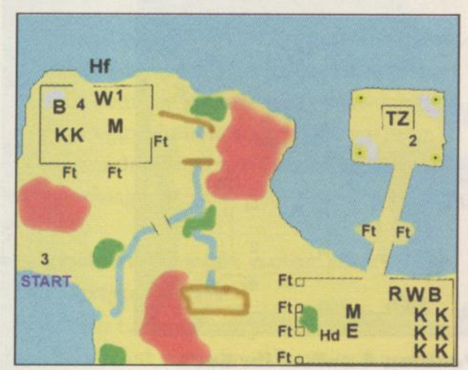


Tanya wird im Süden festgehalten (Mission 5.1

übernehmt Ihr den Bauhof, die Waffenfabrik und die russische Werkstatt (Reparaturplattform). Nun baut möglichst viele V2-Raketenwerfer und schwere Panzer. Die Raketen setzt Ihr auf die südlichen Tesla-Spulen an, und nach deren Untergang kommen die fünf Flammentürme an die Reihe. Nun kümmert Ihr Euch um die Flugfelder, dann um den Rest der Basis.
TIPS: Sobald es die Zeit erlaubt, solltet Ihr Euch unbedingt einen zweiten Sammler anschaffen.

Nord-West-UdSSR

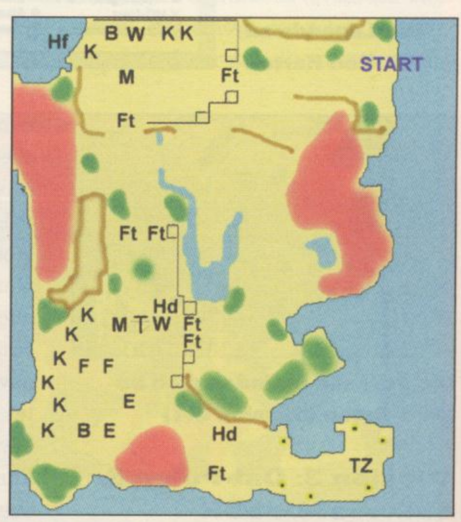
Auch hier geht Ihr wie in Nord-Polen vor: Nachdem der Spion die nördliche Waffenfabrik (Pos. 1) infiltriert, fahrt mit dem LKW zu Tanya und zerstört die Flugabwehrstellungen und das Technologie-Zentrum an Punkt 2. Wie oben beschrieben, nehmt Ihr den Bauhof (Position 4), die Waffenfabrik und die Werkstatt ein. Haltet dabei den V2-Raketenwerfer im östlichen Teil des sowjetischen Lagers im Auge. Baut jetzt Panzer und Raketenwerfer und vernichtet damit den südöstlichen Stützpunkt der Russen.
TIP: Bei der Infiltration der Waffenfabrik wartet, bis das Zeitlimit den Stand 11:00 erreicht hat.



Das Tech-Zentrum wird von zwei Flammentürmen beschützt (Mission 5.2)

West-UdSSR

Erschleicht Euch mit dem Spion den Zugang zur Waffenfabrik im Nord-Westen. Fahrt wie in den anderen Teilmissionen zum Technologie-Zentrum. Allerdings müßt Ihr nach Tanyas Befreiung hier erst die FlAK-Stellungen, dann das Tech-Zentrum zerstören, da ansonsten die Sowjets mit Panzern anrücken. Geht nun wie gehabt vor und macht schlußendlich die russische Basis dem Erdboden gleich.



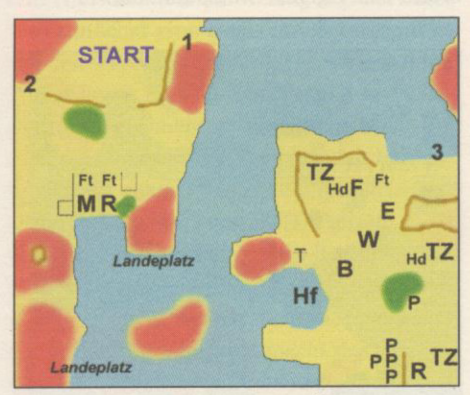
Die Waffenfabrik befindet sich im Nord-Westen (Mission 5.3)

Mission 6: Nord-Griechenland & Süd-Griechenland

Nord-Griechenland

In dieser Mission kommen zum ersten Mal Seestreitkräfte ins Spiel. Zunächst baut Ihr jedoch auf "Eurer" Insel eine Basis, sichert sie an den Positionen 1 und 2 ab und geht mit den nun erhältlichen Kampfpanzern gegen die sowjetische Station im Süden vor. Sind alle Russen vernichtet, können die Einheiten an Position 2 abgezogen werden, an der anderen müßt Ihr mit sowjetischen Fall-

schirmjägern rechnen. Sichert auch die beiden Landeplätze, indem Ihr am ehemaligen Startpunkt einen Hafen errichtet und dort Kanonenboote baut, welche die betreffenden Küstenabschnitte bewachen. Habt Ihr dies geschafft, stellt rund fünf Landungsboote her, die dann mit Kampfpanzern und einem Spion bemannt werden. Diese Landungsboote setzt Ihr zu Position 3 in Marsch, wobei Ihr auf U-Boote achten solltet. Hier macht Ihr alle Abwehrstellungen, den Bauhof und



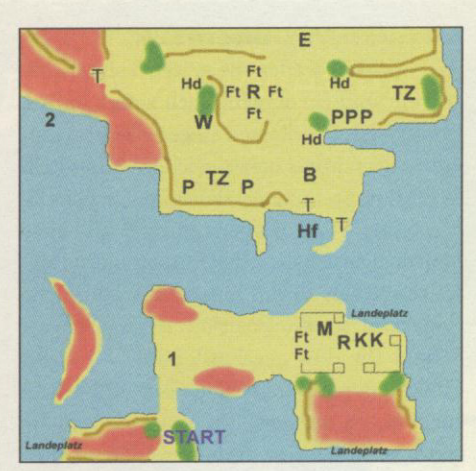
U-Boote erschweren das Überqueren des Gewässers (Mission 6.1)

die Waffenfabrik dem Erdboden gleich, dann schickt Ihr Euren Spion in das Technologie-Zentrum im Nordwesten. Kümmert Euch um die Hunde-Cyborgs und vernichtet dann den Rest der Basis. Zu guter letzt stöbert Ihr noch die russischen U-Boote mit den Kanonenbooten auf.

TIP: Achtet vor allem auf die Tesla-Spule im Westen.

Süd-Griechenland

Das MBF landet diesmal auf einer sehr kleinen Insel, auf der Ihr auf gar keinen Fall eine Basis errichten solltet. Vernichtet zusammen mit den Kanonenbooten die feindlichen Truppen, die Euch daran hindern, die Passage nach Norden zu überqueren. An Position 1 baut Ihr dann Euer Lager. Der kleine Außenposten der Sowjets kann Euch nicht lange widerstehen, danach befestigt Ihr die drei Landeplätze. Die östlichen beiden werden von den Russen im Wechsel angegriffen, bewegt Euch deshalb zum nördlichen Punkt und hindert alle feindlichen Einheiten am Weiterkommen. DFas gleiche wiederholt Ihr dann am südlichen Lande-

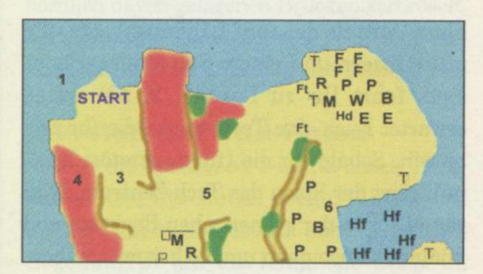


Die feindliche Insel betretet Ihr am besten im Nord-Westen (Mission 6.2)

platz. Mittels der fünf Landungsboote, die mit Panzern und einem Spion ausgerüstet sind, fahrt Ihr zu Position 2. Als erstes erwartet Euch eine Tesla-Spule, die Ihr zerbröselt. Sobald Ihr die Hunde zerstört habt, infiltriert der Spion das Tech-Zentrum. Nun räumt Ihr in der gegnerischen Basis auf und kümmert Euch dann um die herumstreunenden U-Boote.

Mission 7: Dänemark

An Position 1 treffen die ersten Verstärkungen ein und Ihr macht Euch sofort daran, eine Basis zu errichten. Gegen die jetzt auftauchenden MIGs helfen reichlich aufgestellte FlaRak-Stellungen. Befestigt die Positionen 3 und 4 und postiert an Punkt 5 einige Panzer. Diese sollen die Russen aufhalten, welche Euch daran hindern wollen, die Radarstation an Position 2 zu erobern. Sobald Ihr dies geschafft habt, verstärkt Punkt 5 durch Bunker und Geschütze, dann rückt gegen das sowjetische Lager vor. Als erstes vernichtet Ihr die beiden Flammentürme in gewohnter Weise. Die nächste Aktion benötigt alle Einheiten, die zur Verfügung



Das Lager kann nur mit massivem Einsatz zerstört werden (Mission 7)

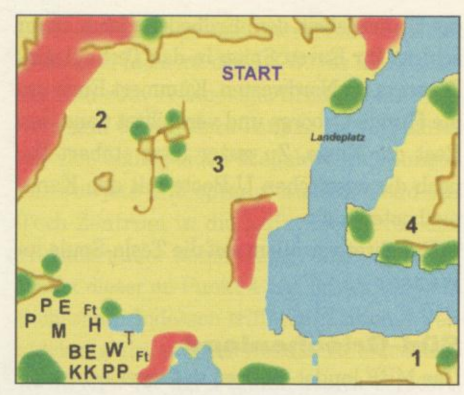
stehen: Es warten nämlich drei Tesla-Spulen auf Euch. Davon unbeirrt steht zunächst der Bauhof, dann das Kraftwerk auf dem Plan. Jetzt könnt Ihr Euch um die Tesla-Spulen kümmern, dann um den Rest des Lagers. Inzwischen solltet Ihr einen Hafen und fünf Zerstörer gebaut haben, mit deren Hilfe Ihr die fünf gegnerischen Flottenstützpunkte zerstört werden.

TIP: Baut in der Nähe von FlaRak-Stellungen immer Bunker, da abgeschossene Flugzeuge zuweilen noch Fallschirmtruppen aussenden können.

Mission 8: Österreich & Süddeutschland

Österreich

Anfangs verfügt Ihr bereits über eine fast vollständige Basis. Sobald die Verstärkungen an Punkt 1 eintreffen, errichtet einen Bauhof, der daraufhin mit starken Verteidigungsanlagen umgeben wird. Nun befestigt Ihr die Positionen 2 und 3 ebenfalls, dann baut die neuen großen Kraftwerke, die erheblich mehr Strom liefern als die bisherigen. FlaRak-Einheiten mit Bunkern solltet Ihr ebenfalls aufstellen. Baut einen Hafen, dann einen Zerstörer, der den Seeraum kontrolliert. Um die sowjetische Basis zu erobern, sind etwa 20 Panzer notwendig. An Position 4 befindet sich ein feindliches Tech-Zentrum,



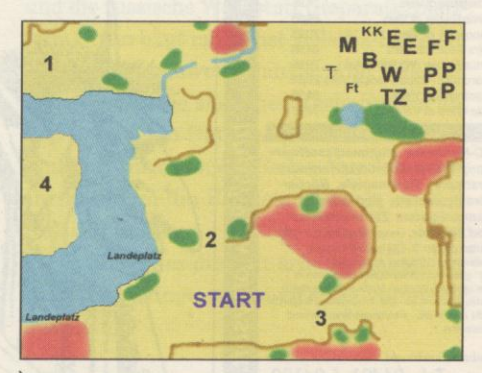
Die Sowjets rücken über die Punkte 2 und 3 vor (Mission 8.1)

das Ihr einnehmen könnt, aber nicht müßt. Das Hauptaugenmerk legt Ihr jedoch auf Euer eigenes Tech-Zentrum. Günstigerweise stehen Euch nun der Navigationssatellit und der Schattengenerator zur Verfügung.

TIP: Sollte die Energie gegen Ende extrem knapp werden, könnt Ihr die energiefressenden Schattengeneratoren abbauen, die den Stromzähler in starke Rotationen versetzen.

Süddeutschland

Prinzipiell ist die Ausgangslage in dieser Mission der vorhergehenden ähnlich, bis auf die Tatsache, daß Eure Basis nun im Süden liegt und die sowjetische im Norden. An Position 1 treffen die Verstärkungen ein, im Lager baut Ihr schnellstens einen Bauhof. Dieser wird wie gehabt gesichert, ebenso die Positionen 2 und 3. Optional könnt Ihr das Radar an Position 4 erobern. Geht nun wie in Österreich vor.

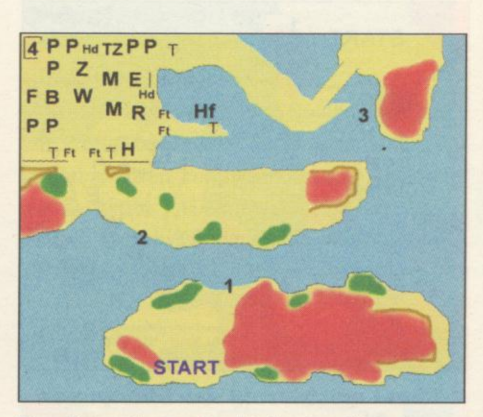


Die Karte entspricht fast einer Spiegelung der vorhergehenden (Mission 8.2)

Mission 9: Nord-Estland & Süd-Estland

Nord-Estland

Zieht als erstes eine kleine Basis hoch und sichert sie mit FlaRak-Stellungen ab. Nun baut an Position 1 einen Hafen und fünf oder sechs Landungsboote. Habt Ihr genügend Panzer für die Boote hergestellt, packt sie samt eines Spions in die Transporter und setzt die Segel in Richtung Punkt 2. Dort angekommen, fahren Eure Panzer in Richtung Norden, wo Ihr bald auf das sowjetische Lager trefft. Dort pulverisiert Ihr zunächst die Tesla-Spulen, dann den Bauhof, die Waffenfabrik, die Cyborgfabrik und zuletzt die Hunde (Position 4). Schickt nun den Spion in die Kommandozentrale. Mit dem Überläufer, einem General, verlaßt Ihr die Insel und brecht zum eigenen Stützpunkt auf.

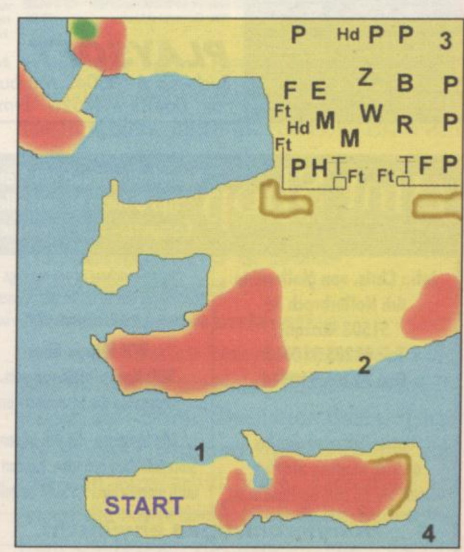


Der Deserteur steckt in der Kommandozentrale (Mission 9.1)

TIP: Wollt Ihr die Landschaft gänzlich erkunden (völlig sinnlos), dann paßt bei Position 3 auf. Die Sowjets haben hier ein ganzes Rudel U-Boote stationiert.

Süd-Estland

Auch hier zeigt sich Euch eine bekannte Situation. Ihr baut eine Basis, sichert sie und errichtet dann einen Hafen. Sendet Eure mit Kampfpanzern und einem Spion beladenen Landungsboote zu Position 2 und marschiert

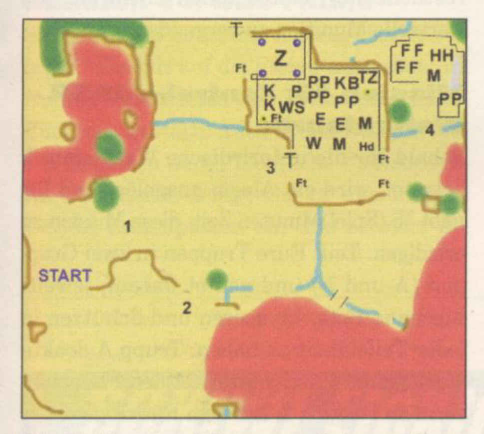


Auch hier ist die Seeherrschaft wichtig (Mission 9.2)

mit der Streitmacht Richtung Norden. Die sowjetische Verteidigung schaltet nach bereits bewährtem Muster aus, dann infiltriert der Spion die Kommandozentrale. Mit dem General im Schlepptau fahrt Ihr dann zurück zu Eurem Lager.
TIP: An Position 4 treffen später noch alliierte Schlachtkreuzer ein.

Mission 10: Süd-UdSSR

In dieser Mission stehen der GPS-Satellit und Hubschrauber zur Verfügung. Errichtet also zunächst eine Basis mit Schwerpunkt auf den Verteidigungsanlagen. Die Russen greifen gerne über die Positionen 1 und 2 an, sorgt daher dementsprechend vor. Habt Ihr genügend (etwa zehn) Hubschrauber beisammen, greift die Sowjets an, um ihre Attacken zu verringern. Mit rund 20-25 Panzern zieht Ihr dann los, um gegnerische Installationen um Punkt 3 sowie den Flughafen nördlich von Position 4 zu zerstören. Inzwischen rüstet Ihr weiter auf und macht das sowjetische Hauptlager dem Erdboden gleich – mit Ausnahme des Atomwaffenzentrums. In dieses entsendet Ihr nun einen Spion.

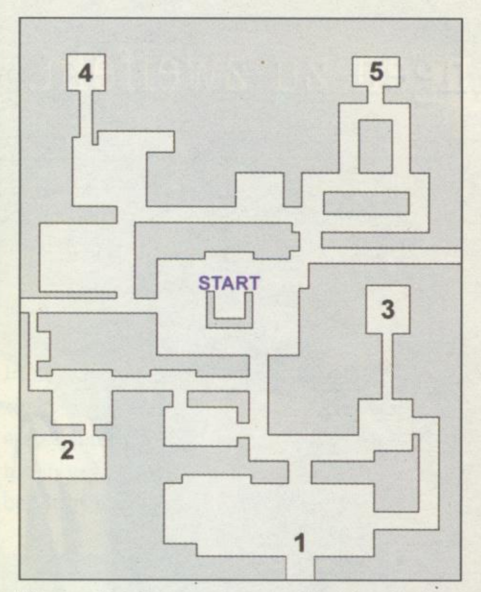


Die Helikopter kümmern sich um die Tesla-Spulen (Mission 10.1)

TIP: Zerstört mit den Bodentruppen wenn möglich erst die Flugabwehrstellungen, die Hubschrauber bekämpfen vor allem die Tesla-Spulen.

Die Kommandozentrale

Zunächst werden die Truppen zusammen mit dem Mechano-Bot formiert, zum Schutz der Invasoren laßt Ihr zwei Schützen zurück, die sich mit den Hunden beschäftigen. Sobald Ihr den Raum an Position 1 erreicht habt, jagt die Fässer in die Luft. Hier erscheint Tanya, mit deren Hilfe Ihr den Weg zu den Positionen 2 und 3 ebnet. Ist dies geschehen, schickt Ihr die Invasoren zwecks Ausschaltung der ersten beiden Kontrollzen-



Hier gelangt zum ersten Mal in ein Gebäude (Mission 10.2)

tralen dort hin. Zwischenzeitlich bewegt Ihr die Truppen zu Punkt 4 und kümmert Euch um die Wachen. Ein Invasor kümmert sich auch um diese Zentrale, während Ihr Tanya zu Pos. 5 sendet. Ist diese letzte Zentrale ebenfalls deaktiviert, habt Ihr die atomare Bedrohung durch Stalin beendet.

TIP: Das Zeitlimit hier sollte kein Problem sein. Gegen evtl. auftretende Sowjets zerstreut Ihr die Truppen mit der "X"-Taste.

Mission 11: Nord-UdSSR und Süd-Finnland

Nord-UdSSR

Mit den zwei MBFs errichtet Ihr am Startpunkt oder bei Position 1 eine Basis. Priorität legt Ihr auf den Bau von Zerstörern, Landungsbooten und Panzern. Hubschrauber sind zwar nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich. Gegen die sowjetischen Luftangriffe setzt Ihr Euch mit FlaRak-Stellungen und Bunkern zur Wehr. Zerbröselt zunächst auf bewährte Art und Weise das russische Lager und setzt dann mit den Landungsbooten zur Position 4 über und pulverisiert die im Aufbau befindliche zweite Basis des Feindes. Die dort vorhandenen Kraftwerke und FlAK-Batterien müssen nicht unbedingt zerstört werden. Vor den Tesla-Spulen solltet Ihr Euch jedoch in acht nehmen. Nun versenkt Ihr alle gegnerischen Schiffe im Fluß, und der Schiffskonvoi hat freie Bahn.

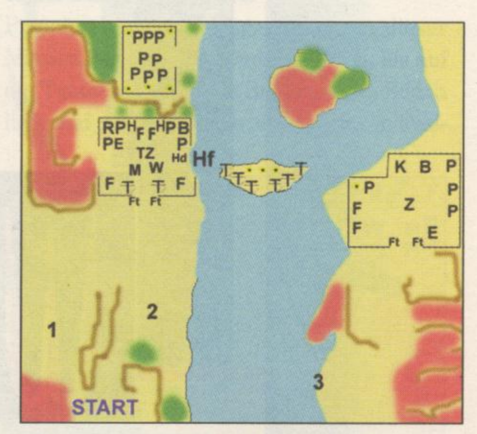
TIP: Die zweite Basis (rechts) baut sich langsam auf, d.h. je schneller Ihr seid, desto leichter ist diese auch zu vernichten. Bis zum Ablauf des Zeitlimits solltet Ihr alle U-Boote zerstört haben.



Eine starke Marine ist hier unbedingt vonnöten (Mission 11.1)

Süd-Finnland

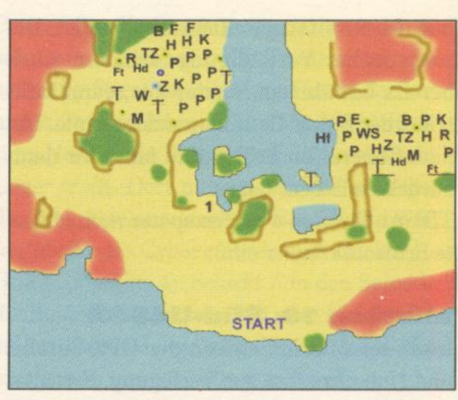
Diese Landschaft ähnelt der vorhergehenden Mission sehr stark; der Hauptunterschied besteht darin, daß sich das gegnerische Kraftwerkareal an der westlichen Küste befindet. Auch Eure Vorgehensweise bleibt ziemlich gleich, die Punkte 1 und 2 zeigen mögliche Orte für Euren Stützpunkt, und bei Punkt 3 bereitet Ihr die Vertreibung der Sowjets im Osten vor.



Wieder einmal gleichen sich die Missionen stark (Mission 11.2)

Mission 12: Zentral-UdSSR

Zunächst baut Ihr ein verteidigungs- und leistungsstarkes Lager auf. An Punkt 1 verbessert Ihr Euren Kontostand und macht Euch dann daran, das östliche Lager zu erobern. Nun sammelt Eure Streitmacht und macht Euch auf den Weg zum sowjetischen Hauptlager. Dieses greift Ihr auch von der See her mit Schlachtkreuzern an. Beim vorhergehenden Hafenbau solltet Ihr jedoch darauf achten, daß oberhalb der Flußüberquerung eine



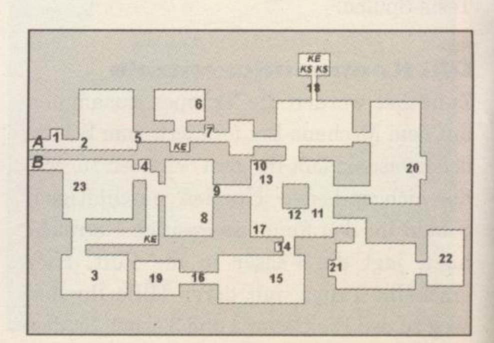
Das Zusammenspiel zwischen See- Luft- und Landstreitkräften macht sehr viel aus (Mission 12)

Tesla-Spule steht. Die starke Flugabwehr setzt Ihr durch die Panzer außer Gefecht und bombardiert die Spulen mit Hubschraubern. Beim anschließenden Sturm auf die Basis dürft Ihr auf gar keinen Fall das Tech-Zentrum zerstören; Ihr infiltriert es stattdessen durch einen Spion. Somit ist der "Eiserne Vorhang" vernichtet.

TIP: Das Gebäude an Position 1 ist das einzige, das eine Überraschung bereithält. Das restliche Dorf bietet keinerlei Anreiz, um wertvolle Munition zu vergeuden.

Mission 13: Zentral-UdSSR - Waffenfabrik

Sobald Ihr die unterirdische Waffenfabrik betretet, wird ein Alarm ausgelöst und Ihr habt 45 (Spiel)Minuten Zeit, diese Mission zu erledigen. Teilt Eure Truppen in zwei Gruppen (A und B) und achtet darauf, jeweils Mechano-Bots, Invasoren und Schützen in jeder Teileinheit zu haben. Trupp A deaktiviert Punkt 1 und vernichtet den Flammenturm an Position 2. Auf dem Rückzug geht es über Punkt 4, wo Ihr den zweiten Turm (Position 5) erledigt. Nun rückt zu 6 vor und sprengt den Turm bei Position 9. Gruppe B kümmert sich um den dritten Generator (Punkt 8), dann sendet Ihr einen einzelnen Spion zu Position 10; Doch Vorsicht vor dem



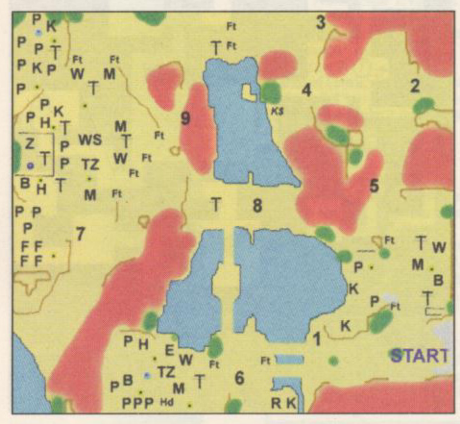
Diesen Level müßt Ihr mit einem Kommandotrupp erledigen (Mission 13)

Flammenturm! Sobald Ihr die Verteidigung an Punkt 11 zerstört habt, pulverisiert den Turm (Position 13). Weiter südlich findet Ihr einen Schalter an Position 14. Dieser verhilft Euch zu einem Gefährt (Punkt 15), weswegen der Vormarsch zu Position 16 kein Problem darstellen sollte. Sobald Ihr alle Schalter betätigt und die Sowjets bei Punkt 17 und 18 eliminiert habt, sprengt die Fässer im Westen und bringt einen Sprengsatz bei Position 19 an. Jetzt kommt wieder Gruppe A ins Spiel. Rückt vorsichtig zu Stelle 20 vor, wo sich ein lohnendes Ziel für einen Sprengsatz findet. Dort befindet sich auch eine Kiste mit Energie und Geld. Beide Truppenteile treffen sich an Position 11 und bewegen sich zu den Punkten 21 und 22, indem sich eine Gruppe an der Mauer entlang schleicht und den Hundecyborg in seine Einzelteile zerlegt. Der andere Teil vernichtet den letzten Generator, und die Waffenfabrik ist somit Geschichte.

TIP: Ist der Flammenturm an Position 9 zerstört, treffen an Punkt 23 Verstärkungen ein, die Ihr gut gebrauchen könnt.

Mission 14: Das Finale

Sicherheit hat im letzten Auftrag oberste Priorität, also gut auf die Fässer achtgeben. Im Norden befindet sich eine Tesla-Spule, haltet Euch also westlich. Auch in den Wäldern lauern Gefahren durch feindliche Fußtruppen. An Position 1 dringt Ihr in den kleinen UdSSR-Außenposten ein und zerstört die Kraftwerke. Dann rückt Ihr zum östlichen Bauhof vor und zerbröselt sowohl ihn als auch die Spule. Schickt nun die neuen D.I.E.B.-Einheiten in die nördlich der Waffenfabrik gelegenen Silos, woraufhin Verstärkungen an Punkt 2 eintreffen. Tanya kümmert sich derweil um die Flugabwehr und die Cyborgfabrik. Anschließend errichtet Ihr selbst eine Basis und sichert die Punkte 3, 4 und 5 ab. Sobald das Tech-Zentrum



Im letzten Einsatz kommen die D.I.E.B.-Einheiten zum Tragen (Mission 14)

steht, baut FlaRak-Stellungen, um gegen die häufigen Luftangriffe gewappnet zu sein. Weiterhin produziert Ihr reichlich Tarnbunker, die im gesamten Lager aufgestellt werden. In der Kirche westlich von Punkt 4 findet Ihr eine Kiste Geld. Sobald genügend Panzer und einige Artillerieeinheiten fertig sind, startet Ihr eine Offensive gegen den ersten der zwei Bauhöfe an Position 6; achtet auf die Tesla-Spule! Die Artillerie kümmert sich hierbei um die Fußtruppen des Gegners. In der Zwischenzeit produziert Ihr weitere Panzer, die dann den anderen Bauhof angreifen (Punkt 7). Nehmt jedoch nicht den direkten Weg, sondern fahrt durch das zerstörte südliche Lager, wobei Ihr die vom ersten Angriff übriggebliebenen Einheiten mitnehmt. Danach macht Ihr die Flugfelder dem Erdboden gleich.

Das mittlerweile neu hergestellte Kriegsgerät bringt Ihr zu Position 8, wo Ihr sämtliche Sowjet-Fahrzeuge und -Installationen eliminiert. Habt Ihr dies geschafft, rückt weiter nach Westen vor und zerbröselt die beiden Waffenfabriken. Dem Gebiet um Punkt 9 gebührt besondere Aufmerksamkeit, denn die Sowjets haben es vermint. Nun äschert Ihr noch den Rest von Stalins Hochburg ein und habt die Allierten somit zum Sieg geführt.

TIP: Mit Einsteins Hilfe wurde die Chronosphäre endlich fertiggestellt. Leider ist sie trotz großer Ankündigung mehr ein Spielzeug als eine Waffe. Die "Nebenwirkungen" bezüglich der Beförderung, die ausschließlich mit Fahrzeugen möglich ist, sind ebenfalls eher von Nach- als von Vorteil. Zum Abschluß sei noch vermerkt, daß die UdSSR, selbst wenn sie keine Raketensilos mehr besitzt, dennoch in der Lage ist, Atomraketen abzufeuern!

Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva

Den dritten Teil der Nordland-Trilogie hat Roland Koch aus Lahnthal gelöst und teilt Euch hier seine Erfahrungen mit.

Die Party

Eure Heldentruppe sollte folgende Charaktere beinhalten: Krieger, Zwerg, Streuner, Magier, Druide, Elf.

Allgemeines

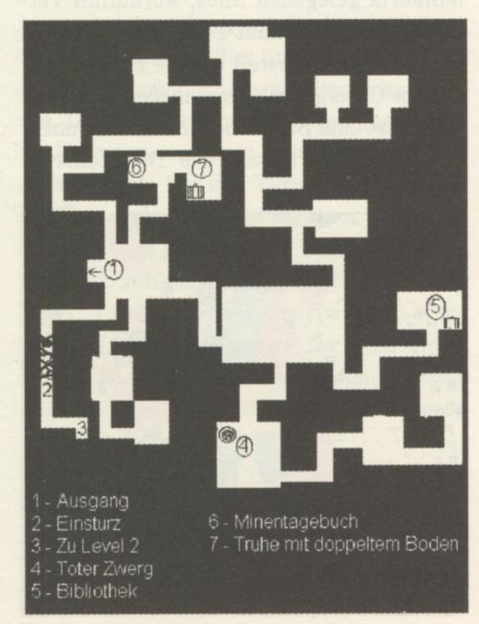
Wenn Ihr keine Fährte habt, einfach einige Male schlafen oder in der Stadt herumlaufen. Außerdem solltet Ihr immer für Wirselkräuter und dergleichen sorgen, mit Gulmond lassen sich die Kräfte noch erhöhen. Da es auch zu Abstürzen kommen kann, speichert häufig (und auch unter anderem Namen) ab. Für den längeren Aufenthalt in Dungeons solltet Ihr Zauber- und Heiltränke bzw. Heilkräuter und Dietriche mit Euch führen.

Kampftips

Attacken von ohnehin plumpen Gegnern (Untote, Oger, Golems, etc.) könnt Ihr mit einem "Plumbumbarum" noch stärker behindern. Ein weiterer brauchbarer Kampfzauber ist der "Axxelratus" – er beschleunigt einen Helden, so daß diesem mehr Bewegungspunkte und dadurch häufigere Attacken zur Verfügung stehen. Besonders wertvoll ist dieser Zauber, wenn ein Held sich mit einem Monster duellieren muß. Ebenso bewährt sich die Kampfstrategie "alle gegen einen", denn ein Gegner kann natürlich nicht alle Attacken parieren. Solltet Ihr nur einem denkendem Wesen gegenüberstehen, zaubert auf es einfach nur einen "Bannbaladin" oder einen "Bösen Blick". Bei den großen Gegnern wirken die Beherrschungszauber leider nicht. Elementare und Dämonen können nur mit magischen Waffen (etwa einem Zauberstab) oder mit Magie verwundet werden.

Der Anfang

Nach dem letzten Abenteuer hat es die Party nach Riva verschlagen. Ihr befindet Euch im Traviatempel, dessen Geweihte Euch anspricht. Daraufhin verlaßt Ihr das Gebäude und begebt Euch zum Firun-Tempel, wo die Priesterin über Untote auf dem Boronsacker berichtet. Zunächst jedoch hört Ihr Euch die Meinungen der Leute über Riva und die Holberker an, dann geht über die Brücke, an deren Ende ein Pöbel auf Euch



Zwergenbinge (1)

lauert. Danach gelangt Ihr zum Marktplatz. In der südöstlichsten Ecke steht das Haus des Zwerges Thorgrim, der sich Eurer Party anschließt. Nun erkundet die Stadt und kauft in der Markthalle Zaubertränke und Wirselkräuter sowie beim Krämer Zange, Brecheisen, etc. Auch eine Karte von Riva ist nützlich, die Ihr bei der Kartenmacherin unterhalb des Marktplatzes erhaltet. Jetzt wandert zum Friedhof und öffnet die knarrenden Pforten...

Auf dem Boronsacker

Ihr sucht den Friedhofswächter auf, der die Leichenhalle öffnet und sofort vor einigen Skeletten flieht, die Ihr bekämpft. Geht nun zurück zum Eingang. Dort stehen drei Gräber; das mittlere öffnet Ihr, wodurch ein Eingang freilegt wird. Unten ist es stockfinster, also zündet eine Fackel an. Durchforscht das Gewölbe, bis Ihr eine Tür zu einem Raum öffnet, in dem drei Kisten mit Leichen stehen, die von einem Golem bewacht werden. Die Kiste ganz links untersucht Ihr. In einem Experimentierraum findet Ihr Anti-Hypnotikum, im Raum mit dem Pentagramm einen gußeisernen Schlüssel. Gegenüber vom Eingang entfernt Ihr das Praiosamulett mit der Zange und öffnet die (Illusions-) Wand. Dahinter liegt das Grab einer Feylamia (Elfenvampir). Zurück an der Oberfläche ereilt den falschen Boronsdiener ein grausames Schicksal – Heshtots könnt Ihr wie andere Dämonen nur mit magischen Waffen und Zauberei bekämpfen. Verlaßt den Friedhof und erzählt alles der Firunsgeweihten.

Tarik

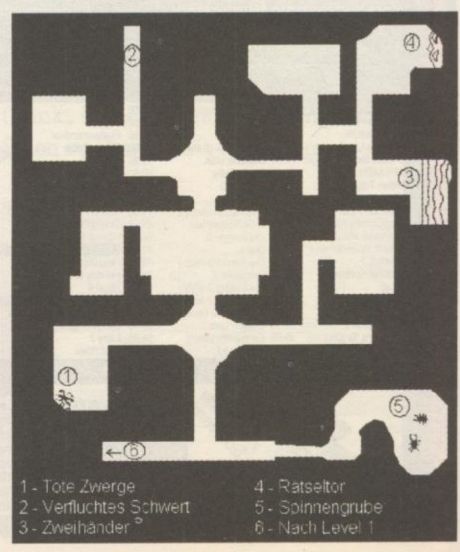
Auf dem Marktplatz begegnet Euch im Laufe der Zeit eine alte Bettlerin, die Euch auf Tarik aufmerksam macht. Begebt Euch zur "Hafenmaid", wo Ihr ihn trefft; er wohnt gleich nebenan. Nun fragt ihn aus und geht nach dem Gespräch sofort zum Rattenfänger, der nördlich der Brücke in einer kleinen Kate wohnt. Ihr laßt Euch entlausen und redet mit ihm. Über einen Kanaldeckel vor seinem Haus betretet Ihr die Kanalisation.

Die Kanalisation

Im Verlauf der vollständigen Erkundung gibt es zwei Zwischensequenzen. Ihr könnt einen geheimen Ausgang finden, der in ein Haus im Armenviertel führt, sowie eine Geheimtür, die Ihr allerdings (noch) nicht öffnen können – markiert beide Stellen auf der Karte. Mehr gibt es hier im Moment nicht zu tun, also geht wieder an die Oberfläche. Wenn Ihr den Kanalisationsteil unter dem Gulli beim Travia-Tempel betretet und dort bis etwa drei Uhr nachts wartet, findet Ihr den Warenumschlagplatz der Piraten, der schnell ausgeräumt wird.

Geister-Aktivitäten

Gerüchten zufolge spukt es im alten Wachtturm am Hafen (in der Nähe des Efferdtempels). Jeweils um Mitternacht erscheint dort ein Geist, der in der ersten Nacht nur Späßchen mit Euch treibt. In der zweiten erhaltet Ihr von ihm den Auftrag, Koboldhände und ein Dämonenbuch zu beschaffen. Wie befohlen, begebt Ihr Euch am nächsten

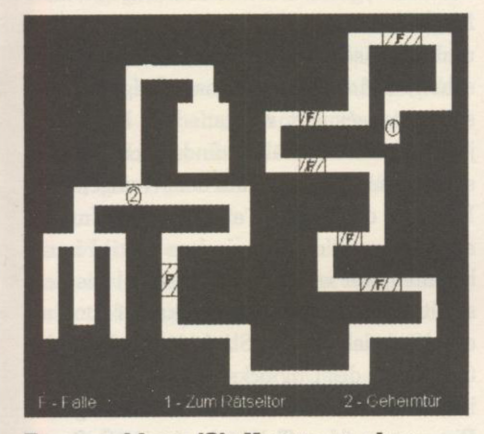


Zwergenbinge (2)

Tag in ein Haus nördlich des Marktplatzes. Nach einer kleinen Diskussion mit den Besitzern geht Ihr nachts wieder zum Gespenst. Es erklärt Euch, daß eine gewisse Zyla Horger das Buch hat. Auch sie besucht Ihr, sie wohnt in der Nähe des Südtors. Der Fall wird geklärt und Ihr erhaltet einige Tränke, die sicherlich noch von Nutzen sein werden.

Die Kanalisation

Im Laufe der Zeit läuft Euch ein verzweifelter Elf über den Weg, dessen Freundin ermordet worden ist, vermutlich durch eine Feylamia. In dieser Angelegenheit könnt Ihr allerdings noch nichts unternehmen, außer das Haus zu durchsuchen. Ihr findet einen Geheimgang. Wenn die Garde abgerückt ist, gelangt Ihr durch diesen Gang in die Kanalisation. Ihr müßt nun zu der Stelle, wo Ihr das Monster beim Fressen beobachtet habt (auf der Karte wird automatisch eine Markierung eingetragen). Hier taucht eine hagere Gestalt auf: Sie heißt Mandara und schließt sich Euch – ohne zu fragen – an. Sobald Ihr die Kanalisation wieder verlaßt, verschwindet sie. Nun ruht Euch etwas aus und steigt nochmal hinunter; wieder heftet sie sich an Eure Fersen. Lauft jetzt zu der Geheimtür, die Ihr vorher nicht öffnen konntet. Dies erledigt nun Mandara. Nach dem folgenden Intermezzo wird sie Euch (vorerst) nicht mehr belästigen.



Zwergenbinge (3): Kammern ohne Seele

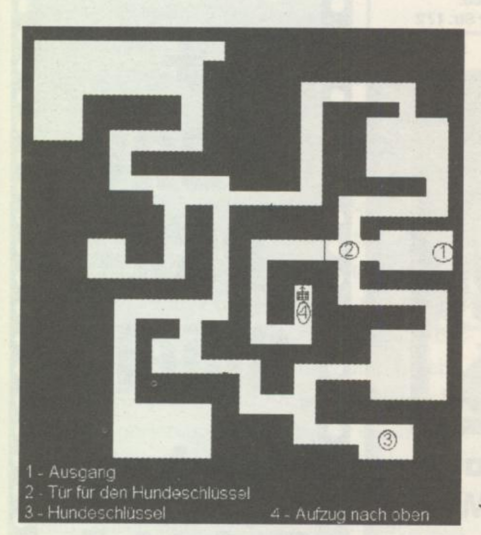
In der Stadt vertreibt Ihr Euch etwas die Zeit (Geld beschaffen, schlafen, umherlaufen...), bis Ihr einen Mob findet, dessen Aggression sich gegen einen Holberker entlädt. Verwirrt die aufgebrachte Menge und erringt damit das Vertrauen des Verfolgten. Von ihm erhaltet Ihr den Auftrag, einen Magier auszuschalten, der südlich der Stadt lebt und allerlei Experimente mit den Haustieren der Holberker durchführt.





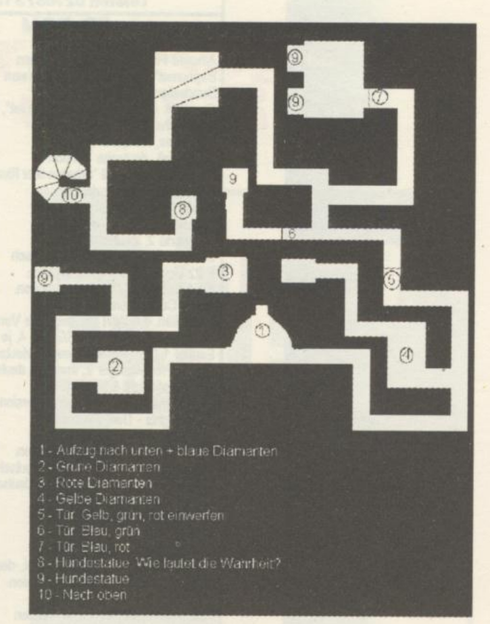
Der Hundemagier

Ihr werdet an einem Steg auf einer Insel südlich der Stadt abgesetzt. Beim Erkunden ist Vorsicht vor Borbarad-Moskitos geboten, außerdem besteht bei hellen, grünen Grasnarben Einsturzgefahr.
Schließlich gelangt Ihr an ein großes Portal, das zum Garten des Magiers führt. Helden und Dienstboten benutzen jedoch besser den Hintereingang, der gleich um die Ecke liegt. So kommt Ihr in einen Schuppen, beseitigt den Aufseher, öffnet die Tür und befreit die Tiere. Dann verlaßt Ihr den Ort durch die andere Tür und geratet in den Garten des Magiers. Untersucht hier die Hecken: An der Stelle, wo das Buschwerk besonders dicht zu sein scheint, ist die Hecke nur eine Illusion. Benutzt nicht den scheinbaren Eingang, sondern den, zu dem Ihr durch eine von den eben genannten illusionären Hecken gelangt. Untersucht die beiden Schlösser und zaubert zwei "Foramen" gleichzeitig. Nun erkundet Ihr das ganze Erdgeschoß und findet so im Südosten eine Hundestatuette und einen Schlüssel. Mit der Statue öffnet Ihr die Tür mit dem seltsam geformten Schlüsselloch



Turm des Magiers (1)

gegenüber vom Eingang. Macht dem Magier, der Euch entgegenkommt, den Garaus, ebenso den Räubern, die sich im Erdgeschoß des Turmes eingenistet haben. Stellt beim Aufzug das schwächste Partymitglied an das Rad und schickt einen guten Einzelkämpfer hoch, der sich um das oben wartende Skelett kümmert. Die beiden blauen Diamanten nehmt unbedingt mit, ebenso alle weiteren (grüne, gelbe und rote), die bei Kämpfen gegen Untote abfallen. Ohne sie dürft Ihr auf keinen Fall den Gang im Westen entlangschreiten. Die Türen dort lassen sich nämlich nur mit zwei passenden oder drei beliebigen



Turm des Magiers (2)

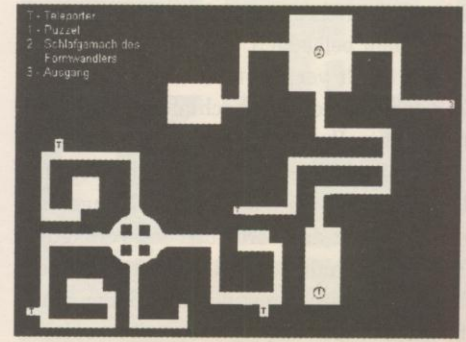
Edelsteinen öffnen, eine Kombination muß mindestens stimmen (siehe Karte). Vier Hundestatuen nennen jeweils ein Wort; zusammen ergibt sich die Losung "Blut wäscht, Feuer reinigt", die Ihr bei einer fünften Statue benutzt. Nun betretet Ihr das nächste Stockwerk. Der Turm steckt bekanntlich voller Fallen; auch die Gänge sind hier zum Teil Illusionen. Ihr erkennt sie an einem Luftzug und könnt sie durch einen Illusionen-Zauber (Antimagie) sichtbar machen. Ihr gelangt in einen Raum, in dem ein Bild hängt. Auf die Frage, was es denn darstelle, antwortet mit "BORBARAD". Im folgenden Zimmer findet Ihr einen Achtkantibus, der später noch wichtig sein wird. Ihr begegnet im selben Stockwerk einem Magier und tötet ihn. An die Phiole gelangt Ihr mit einem "Motoricus" (Bewegungszauber). Nun geht noch eine Treppe höher und meßt Euch mit einem Kampfmagier.
Hinter den Türen, die sich mit dem Achtkantibus öffnen lassen, findet sich jeweils ein Teleporter, ein bis drei Feuergeister und eine Tür, bei der das Paßwort "FEUER" eingegeben werden muß. Um überflüssige Kämpfe zu vermeiden, solltet Ihr jeden Teleporter nur einmal benutzen – der letzte bringt Euch weiter. Nach einem Kampf mit einem Elfenveteranen erfahrt Ihr, daß jeder Gegner, den Ihr bisher bekämpft habt, ein und derselbe Formwandler war! Bringt das Mosaik im Süden in seine ursprüngliche Anordnung: Oben sollen die Echsen stehen und unten das Boronsrad. Werdet Ihr nicht rechtzeitig fertig, folgt ein weiterer Kampf, nach dem Ihr das Orginal noch einmal betrachten dürft und dann die Puzzlearbeit fortsetzt. Verlaßt guten Gewissens den Turm mit Hilfe des Teleporters im Nordosten und vergeßt nicht das Partymitglied, das am Rad im Erdgeschoß zurückgelassen wurde. Laßt Euch nun zurück nach Riva rudern.

Das Umland von Riva

In der Hütte am Steg sammelt Ihr Eure Kräfte. Ein Weg führt in nordwestlicher Richtung nach Riva. Geht bei der Weggabelung nach rechts, wo Ihr von ein paar betrunkenen Thorwalern angepöbelt werdet. Nach einer Weile wendet Ihr Euch nach rechts, wo das Stoerrebrant-Kolleg liegt. Auf dem Gutsgelände begegnet Ihr einem jungen Adepten, der Euch bittet, ihm bei seinen Prüfungsaufgaben behilflich zu sein. Er muß die Orte finden, die auf seinem Aufgabenzettel in Rätselform dargestellt sind und in ein Horn stoßen, wenn er sich an der jeweiligen Stelle befindet: Die Trauerweiden am Südtor, das auf die Wand am Nordtor gemalte Drachenbild, die Stelle, an der eine Steinlawine einen Mann verschüttet hat (im Norden; Boronsrad und Schuhsohlen sind auf der Felswand zu sehen) und der verwahrloste Steg am Ufer sollen aufgesucht werden. Der Ring, den jeder Absolvent erhält, befindet sich im Holzstapel beim Schuppen auf dem Gutsgelände. Ihr lehnt das Angebot ab, alles dem Jungen abzunehmen, den magischen Schild kann behalten, wer will. Die Zauberstiefel des Verschütteten könnt Ihr im Zweikampf von ihm erhalten; zieht an den Stiefeln, hört Euch die Geschichte des Unglückseligen an und erlöst ihn. Hinter dem Einsturz im Norden liegt der Eingang zu einem Tal, in dem auch die Zwergenmine liegt (ein Teil der Felswand im Süden hebt sich von den umliegenden ab). Wer Verstärkung holen will, kann Thorgrim in Riva besuchen. Und nun geht es in...

Die Zwergenbinge

Hier haben die Orks ziemlich gewütet. Grast das gesamte Stockwerk ab; interessant ist hierbei das Bingentagebuch, sowie eine –



Turm des Magiers (4)

anscheinend leere – Truhe mit doppeltem Boden (eine hohe Fingerfertigkeit hilft). In einem Faß steckt ein Zwerg, der in seinem Mund noch einen Schlüssel hat. Mit diesem könnt Ihr in der Bibliothek (dem einzigen Zimmer, das die Orks nicht demoliert haben) eine Truhe öffnen. Der Gang südlich des Eingangs stürzt ein, Ihr klettert aber hindurch. Kaum seid Ihr eine Etage tiefer, schleudern zwei Orks einen Zwerg in eine Spinnengrube und fallen selbst hinein. Dort hinunter solltet Ihr Euch nur wagen, wenn ein Held entweder gut klettern kann oder der Magier den Spruch "Transversalis Teleport" beherrscht. Vernichtet die angreifenden Spinnen, sackt die dort befindlichen Gegenstände ein und klettert wieder hinauf. Am Ende des Ganges, in dem ein starker Leichengeruch auffällt, liegt ein Skelett mit einem Schwert, das Ihr es besser in Ruhe laßt. Beachtet auch die verschütteten sieben Zwerge nicht. In einem Gang kommt Euch ein tödlich verwundeter Ork entgegen, den Ihr überwältigt und ausfragt. Im Wasser ist ein Grottenolm (saugen lassen, nicht abreißen!) und dahinter an einer Wand ein magischer Zweihänder, den Ihr getrost mitnehmen könnt. Beantwortet die Fragen des Rätseltores mit "NEIN, NEIN, JA, JA, NEIN", wodurch Ihr in die "Kammern ohne Seele" gelangt.
Hier wimmelt es nur so von Fallen, stellt also einen Held mit hohem Gefahrensinn nach vorne und speichert nach jeder überwundenen Falle ab. Ab und zu stehen auch Buchstaben in Zhayad an der Wand, aus denen sich ein Paßwort ergibt. Ihr trefft auf drei Türen. Öffnet die mittlere und beantwortet die Frage des Rätselmundes mit "VERGEBUNG". Wiederholt das an der rechten und an der linken Tür. Geht dann den Gang zurück, bis Ihr eine Flechte an der Wand erblickt, die ein geheimes Druckplättchen freigibt, das Einlaß zu einem finsteren Orkmagier gewährt. Im folgenden Kampf gilt: Helden mit guter Panzerung nach vorne als Blickfang, die Magiekundigen nach hinten, die den Dämon mit "Fulminicti" und "Ignifaxii" ärgern. Nach dem Kampf kümmert Ihr Euch noch um den Ork und nehmt dann das Buch, das auf dem Altar liegt. Werft es gleich wieder weg, da Ihr sonst den Raum nicht verlassen könnt. Nun geht zurück nach Riva.

Gildenmitglieder

Ihr lauft zu dem Holberker, von dem Ihr den Auftrag bekommen habt. Er ist hocherfreut und erzählt etwas über den Hintergrund der Orkkriege. Mit diesen Informationen geht Ihr zu Gorm Doldrecht, der neben der Kar-

tenmacherin ein Gemischtwarengeschäft führt und haltet mit ihm ein nettes Pläuschchen. Der gute Mann wird gesprächig, wenn Ihr ihn ein wenig unter Druck setzt. Als nächstes marschiert Ihr dann zum Richter Bosper, redet mit ihm und fragt daraufhin alle Leute über ihn aus. Mittlerweile solltet Ihr von Lea angesprochen worden sein, die Euch ein Rendevouz mit dem Chef der Gilde verschafft hat, den Ihr um Mitternacht in einer Lagerhalle südlich des Efferdtempels treffen sollt. Eine Prise Atemgift später findet Ihr Euch im Hauptquartier der Gilde wieder und erhaltet Armbänder, die Euch als "freie Mitarbeiter" ausweisen und den Auftrag, die Hintermänner der Sorrek-Piraten in Riva dingfest zu machen.

Adran Seehoff, das Opfer, wohnt nordöstlich des Traviatempels. Bevor Ihr mit ihm sprecht, trennt die besten "Schleicher" von der Gruppe: Ihr laßt sie anklopfen und nach einem völlig nutzlosen Gespräch das Haus beschatten. Nach einigen Stunden verläßt eine dunkle Gestalt das Haus, der Ihr folgt. Doch Vorsicht: Vermeidet auf jeden Fall, daß Ihr ins Stolpern geratet! Oft sind mehrere Anläufe nötig (nachladen), bis Ihr die Gestalt in einem Haus westlich des Rathauses verschwinden seht. Vereint beide Teilgruppen und stürmt das Haus. Nach einem Kampf erhaltet Ihr eine Mitgliedsliste, die der Handelsherr für seine Zwecke gut gebrauchen kann. Sie wird Tarik übergeben. Übrigens könnt Ihr nun auch die Geheimgänge in den Tempeln benutzen, die in die alte Kanalisation führen.

Schlaft jetzt ein bißchen und schlendert in der Stadt herum. In der Zwischenzeit ist zwei Häuser östlich der Kartenmacherin ein Mord verübt worden. Unterwegs spricht Euch irgendwann Tarik an und versorgt Euch mit brandheißen Informationen: Er habe ein Treffen mit Malmodir Elin arrangiert. Ihr geht seinen Weisungen folgend nach Sonnenuntergang (sieben bis acht Uhr) zur "Hafenmaid". Die Inhaltsstoffe des selbstgebrauten Bieres munden nicht so recht: Die narkotisierte Heldentruppe wird auf ein Schiff verladen...

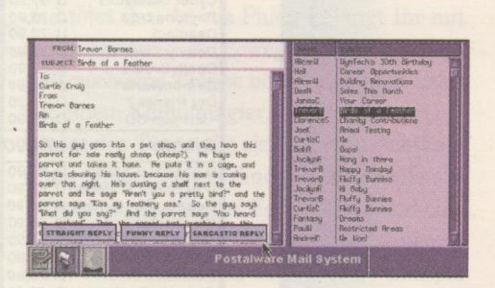
Wie Eure Party die restlichen Probleme in Riva löst, erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe!

Phantasmagoria 2 – A puzzle of flesh

Ralph Eisert aus dem schönen Sailauf hat Sierras Splatter-Adventure komplett gelöst und Curtis Craig somit sicher durch alle Gefahren gelotst.

Kapitel 1

Aus dem Nachtschränkchen nimmt Curtis den Granola-Riegel, den Schraubenzieher und das Foto seiner Eltern mit. Danach schaut er in den Spiegel (diesen anklicken) und holt die Post aus dem Korb an der Eingangstür (Postkorb anklicken). Die Post schaut er im Wohnzimmer durch (mit Post auf Craig klicken) und findet darin eine (sexy) Postkarte; vom Wohnzimmertisch nimmt er noch das Weihnachtsfoto. Im Wohnzimmer schaut er sich rechts das Bücherregal an und begrüßt dann Blob, seine weiße Ratte. Als er die Wohnung verlassen will, stellt er fest, daß die Brieftasche fehlt. Er findet sie unter der Couch (anklicken), kommt aber nicht an sie heran. Also holt Curtis das Tier aus dem Käfig und setzt es auf die Brieftasche an (mit Blob auf Couch klicken). Da die Ratte nicht mehr freiwillig unter der Couch hervorkommt, lockt Curtis sie mit dem Granola-Riegel darunter hervor (mit Granola-Riegel auf Couch klicken) und steckt sie dann wieder in den Käfig. Danach geht es zu Wyntech. Um in den Büroraum zu kommen, zieht er seine ID-Card (Brieftasche im Inventory anschauen) durch den Ausweisleser links von ihm. Nach einem Schluck Wasser (Wasserbehälter



Wie Ihr die eMails benatwortet, spielt keine Rolle

rechts von ihm anklicken) geht Craig erfrischt in sein Büro und nimmt Platz (auf Bürostuhl klicken); auf dem weißen Notizblock stehen die Telefonnummern seiner Arbeitskollegen, die er mit Ausnahme von Bob alle anruft. Danach loggt er sich in seinen Rechner ein (Rechner anklicken, Paßwort "BLOB"). Ein kleiner Besuch bei Trevor führt zu einer Unterhaltung, bei der Curtis ihm die Postkarte und die Fotos zeigt. Nach einem Klick mit der ID-Karte auf Trevor geht er zu Jocilyn und zeigt ihr ebenfalls die Postkarte. Links von ihrem Büro ist Tom, mit dem Craig sich unterhält und der außerdem mit der ID-Karte beklickt wird. Ein Gespräch mit Therese erklärt die Postkarte. Weiterhin fragt Curtis Therese, ob sie an unsichtbare Dinge glaube. Der Besuch bei Bob ist für Craig wenig angenehm, zumindest ist die Bemerkung "Forget it, Ratboy" nicht unwichtig. Nach einem weiteren Schluck Wasser geht der Held schließlich in Paul Warners Büro und sieht sich das Bild auf dem Schreibtisch an. Beim Versuch, die Schublade des Schreibtischs zu öffnen, wird er von Warner überrascht, der ihn kurzerhand rauswirft. Also schaltet Curtis wieder seinen Rechner ein, öffnet im Verzeichnisbaum den Ordner "Employees" und liest die darin enthaltenen Personaldateien. Dann sucht er wieder Therese auf und spricht abermals mit ihr. Im Verzeichnis "CurtisC" des Computers befindet sich das interessante Dokument "Venimen_Sagawa". Auch die Arbeiten der anderen Kollegen werden näher inspiziert. Danach beschäftigt sich Curtis wieder mit seinem Text (Textbereich mehrmals anklicken, dann den Monitor erneut anklicken).

Vollkommen mit den Nerven am Ende, ruft er Trevor an, den er nach Alpträumen befragt. Trevor schlägt in seinem Büro vor, ins "Dreaming Tree" zu gehen und sich ausführlich zu unterhalten (Trevor immer wieder anklicken). Danach gehen sie zurück ins Büro, wo Craig seine eMails liest (auf den Briefkasten auf dem Bildschirm klicken); Jocilyns und Trevors Post beantwortet er (egal womit), dann loggt er sich wieder aus und betritt den Lagerraum. Rechts hinten schiebt Curtis ein paar Kisten zur Seite, wodurch eine Tür sichtbar wird, die sich jedoch nicht öffnen läßt. Zurück am Arbeitsplatz stellt er fest, daß sein Dokument mit dem Paßwort "RATBOY" gesichert wurde. Nach dem Öffnen des Textes "Venimen_Sagawa" "bedankt" sich Curtis bei Bob für das Ändern des Zugangscodes. Ein Besuch bei Therese veranlaßt sie, Craig in den Lagerraum zu folgen und mit ihm zu reden. Nun sieht er sich nochmal seine Arbeit am Computer an und trifft dann Jocilyn im "Dreaming Tree". Zuerst reden die beiden (Jocilyn immer wieder anklicken), dann bezahlt Curtis mit der Brieftasche, wobei ihm die Visitenkarte von Dr. Haberburg aus der Börse fällt. In seinem Apartment findet der Tag für Craig sein Ende.

Kapitel 2

Nach einem Blick in den Spiegel holt sich Curtis die Post und liest sie. Er sieht sich das Bücherregal im Wohnzimmer an, begrüßt Blob und fährt zur Arbeit. Nacheinander redet er mit Jocilyn, Trevor und Therese und versucht dann, in sein Büro zu gelangen. Nachdem er von einem Polizisten zurückgewiesen wurde, betritt er Warners Büro, wo auf dem Fußboden ein Zettel liegt, der gleich dem Inventory einverleibt wird. Beim Verlassen des Büros richtet Beamtin Powell an Curtis ein paar Fragen, dann bittet Tom alle Mitarbeiter ins "Dreaming Tree"



Ein Gespräch im Restaurant mit Trevor zeigt ein paar Ergebnisse

Dort spricht Craig erst mit Jocilyn (zweimal anklicken), dann mit Therese (so oft wie möglich beklicken), die ein Date um 19.00 Uhr im "Borderline" ausmacht.

Wieder zuhause wirft er einen Blick auf die Ratte, das Bücherregal und den Spiegel. Danach vereinbart Curtis per Telefon einen Termin mit Dr. Haberburg.

Bei WynTech wird Craig wieder hinausgeworfen, doch ein zweiter Versuch schadet nicht. In Bobs Büro findet er einen Knopf und lockt Warner aus seinem Büro, indem er von Toms Schreibtisch aus dessen Nummer wählt (6996). In Warners Zimmer schaut er sich das Foto, das Dokument auf dem Monitor und die eMail an die Vorstandsetage an. Die Carpe-Diem-Auszeichnung an der Wand untersucht er ebenfalls, bevor er dann den Schlüssel aus der Schublade nimmt. Nun marschiert Craig in das Lager und öffnet mit dem Schlüssel die kleine versteckte Tür. Er versucht die dahinter befindliche Kiste zu öffnen und nimmt sie mit nach Hause.

Dort angekommen findet er in der Box einen Dokumentenordner und ein spitzenbesetztes Hemd. Nach einem weiteren Klick auf die Schachtel besucht Curtis Dr. Haberburg. Dieser zeigt er die vorher gefundene Akte, das Hemd (zweimal), die Postkarten, die Bilder und den Knopf. Als weitere Themen stehen Dr. Marek und der Mordfall auf dem Programm. Nachdem Curtis sich die Kugel auf dem Schreibtisch angesehen hat, bekommt er einen neuen Termin und trifft nun Therese im "Borderline".

Um in den Club zu gelangen, zeigt er dem Türsteher die Postkarte von Therese. An der Bar spricht Curtis eine vermeintliche Dame an. Er dreht sich nach links und findet Therese auf einem Sofa sitzend. Nach einer Unterhaltung mit ihr betritt Craig die Bühne und läßt sich den Nabel piercen. Nun fährt er nach Hause und betrachtet seinen Bauch.

Kapitel 3

Nach dem Aufstehen sieht Curtis in den Spiegel, nimmt das klingelnde Telefon ab, geht die Post durch und schaut nach Blob. Im Büro angekommen, wird er Zeuge eines Streits zwischen Powell und Warner. Im Lagerraum nimmt er den Hammer und betrachtet die inzwischen zugemauerte kleine Tür. An seinem Arbeitsplatz beantwortet Craig seine eMails und öffnet den Ordner "Memo". Die Paßwörter für die Dokumente lauten wie folgt: "Access.doc"="INFECTION", "Energy.doc"="REVELATION" und "Curtis. doc"="DESECRATION". Im Verzeichnis "Archives" findet er eine Datei namens "Threshold.doc". Das geforderte Paßwort lautet "CARPE DIEM". Danach unterhält er sich mit Trevor und Jocilyn. Bei Thereses und Bobs Arbeitsplätzen überkommen ihn Schreckensvisionen, woraufhin er erst einmal einen Schluck Wasser nimmt. Nun belauscht Craig einen Disput in Warners Büro und fällt daraufhin in Ohnmacht.

Er erwacht in einer Irrenanstalt, festgebunden an einen Stuhl. Zur Flucht spricht er zunächst die Krankenschwester an und tritt dann den grünen Ball. Das entstehende Chaos nutzt er, um zu entkommen. Wieder daheim, geht Curtis ins Wohnzimmer und löst den Griff der Werkzeugkiste mit dem Hammer und dem Schraubenzieher. In einem Zwischenfach der Kiste findet er einen Brief seines Vaters. Schnell noch einen Blick auf Blob und den Spiegel, und schon geht er zum



Mit einem kleinen Trick verschafft Ihr Euch Zugang zu Warners Schreibtischschublade



Therese unterzieht Curtis einer "Spezialbehandlung"

"Dreaming Tree". Dort unterhält Craig sich mit Trevor, bis dieser das Lokal verläßt. Nun nimmt Curtis den Termin bei Dr. Haberburg wahr, zeigt ihr zweimal den Brief seines Vaters, das Hemd, den Knopf, die Postkarten, die Bilder und die Threshold-Akte. Danach geht Craig ins "Borderline", wo der Türsteher ihm jedoch sagt, daß Therese nicht da sei. Also macht sich Curtis auf den Weg nach Hause, wo Therese schon auf ihn wartet. Er spricht mit ihr solange, bis das Kapitelende erreicht ist.

Wie die restlichen beiden Episoden des Horror-Adventures zu lösen sind, erfahrt Ihr in der nächsten Power Play; bis dahin wünschen wir Euch jedenfalls viel Spaß!

Bleifuss 2

Für die folgenden Codes zeichnet Markus Ganz aus Ludwigsburg verantwortlich. Gebt sie einfach im Auswahlbildschirm ein.

MRTRK: Alle Strecken sind anwählbar

TACAR: Das Team A bekommt einen weiteren Wagen.

TBCAR: Das Team B bekommt einen weiteren Wagen.

TCCAR: Das Team C bekommt einen weiteren Wagen.

TDCAR: Das Team D bekommt einen weiteren Wagen.

Hellbender

..und noch einmal Markus Ganz: Hier hat er einige interessante Cheats für die Microsoft-Ballerei herausgefunden.

TOTLPWR: Die Hauptenergie wird auf 100 Prozent gesetzt.

MAXMEUP: Der Schild wird auf 100 Prozent gesetzt.

IMPUMPD: Alle Waffen sind anwählbar.

AUNTEM#: Warp zum Planeten mit der Nummer #.

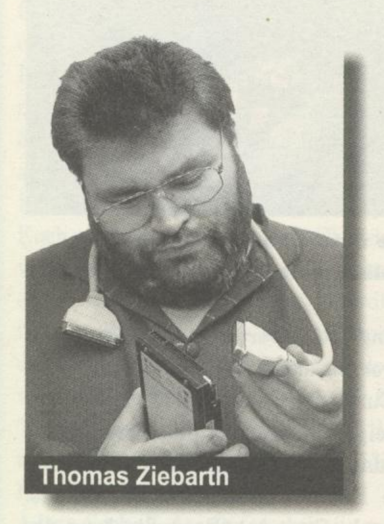
IMSTUCK: Warp zum nächsten Planeten.

STEROID: Macht Euch unverwundbar.

FRAMEIT: Zeigt die aktuelle Frame-Rate an.

URAGONR: Verleiht eine Geheimwaffe.

Erste+Hilfe


Thomas Ziebarth

Diesmal gibt´s außer Problemen auch etwas Neues: den Pentium MMX. Doch bringt er wirklich den erhofften Leistungsgewinn?

SO GEHT'S

Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

SDRAM – Arbeitsspeicher der Superlative?

SDRAM ist eine neue Generation von Hauptspeichermodulen (Bild 1), die größer als die herkömmlichen PS/2-Bausteine (168 Pins) sind. Diese nach dem Synchronprinzip arbeitenden Chips haben eine mittlere Zugriffszeit von 12 (!) Nanosekunden und 64 Bit Busbreite. Somit deckt also schon ein einziges Modul die gesamte Busbreite eines Pentium-Rechners ab. Wer jedoch später hoch aufrüsten will, muß gleich am Anfang einen groß dimensionierten Baustein wählen, da bei den zur Zeit üblichen Boards maximal zwei SDRAM-Steckplatze zur Verfügung stehen. Die asynchronen Standard-PS/2-Bänke werden nämlich bei Verwendung von SDRAM-Modulen zugriffstechnisch bedingt abgeschaltet!

Endlich da: Pentium-MMX

Lange war er angekündigt, sehnlichst erwartet und nun ist er endlich da – der Pentium-MMX von Intel (Bild 2).

Aber wem bringt diese CPU nun wirklich einen Leistungsgewinn? Wenn ich mir so die Hotline der letzten Wochenenden ins Gedächtnis rufe, hat es den Anschein, daß er so richtig niemandem etwas bringt. Aber der

Intel MMX-Prozessor:

MMX steht für Multi Media eXtension. Diese neuen Intel-Prozessoren verfügen über einen sehr großen L1-Cache (32KB), und können dadurch unter anderem auch der Videokarte einiges an 3D-Arbeit abnehmen. Auch beim Transfer von großen Datenmengen macht sich das ein wenig bemerkbar – allerdings nur, wenn diese CPU in der richtigen Umgebung (Soft- und Hardware) eingesetzt wird.

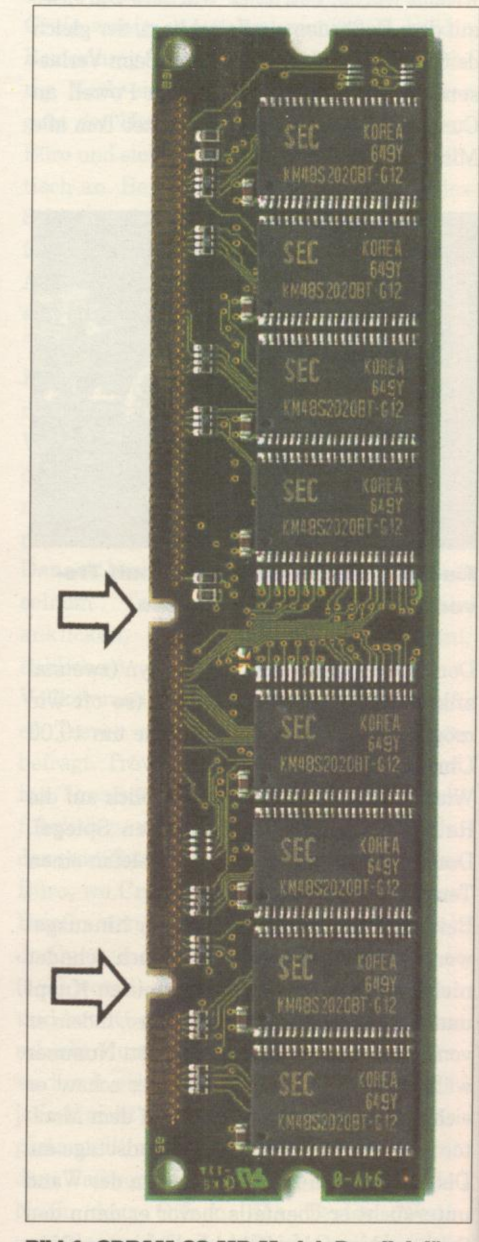


Bild 1: SDRAM-32-MB-Modul. Deutlich länger als ein PS/2-Modul. Dadurch und durch die zwei Kerben (Pfeile) eindeutig zu unterscheiden.

Schein trügt! Natürlich sind die Leistungssteigerungen bei "normalen" Anwendungen wie MS Office oder Word Perfect so minimal, daß sie mit "bloßem Auge" kaum wahrnehmbar sind. Selbst komplexe Grafikprogramme wie Corel Draw 6 sind nur kaum merklich schneller. Bei Corel Draw 7 sieht das schon

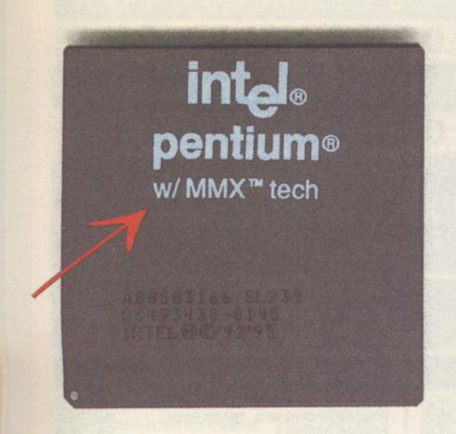


Bild 2: Das ist er also, der MMX 166. Der 200er seiner Familie gleicht optisch dem 200er Pentium-S.

anders aus. Hier sollen angeblich (!) fast 10% mehr Leistung herausgekitzelt werden. Sicher ist: Bei der derzeitig angebotenen Software werden nur 3D-Action-Spieler einen feinen Unterschied bemerken, wenn sie außerdem auf eine sehr schnelle Grafikkarte (Mystique) und – wenn das Board es zuläßt – SDRAM (12ns) umsatteln...

Daß natürlich auch das verwendete Mainboard den "P55C", wie der MMX korrekt heißt, unterstützen muß, ist ja wohl klar. ACHTUNG!! Habt Ihr einen MMX eingebaut, aber beim Start wird immer noch eine "Pentium-S CPU" angezeigt – SOFORT Rechner aus! Dann ist entweder Euer Board nicht MMX-fähig, oder Ihr habt eine falsche Jumper-Einstellung vorgenommen. Der Pentium-S (S=Standard) läuft mit ca. 3,5 Volt, der MMX hingegen mit nur 2,8 Volt! Ihr würdet also mit der Standardeinstellung unweigerlich die CPU zerstören!

Busmaster wichtig bei Mystique!

Viele Probleme mit der Matrox Mystique lassen sich ganz einfach lösen, indem die Karte auf den Busmaster-Slot 1 gesteckt wird. Meistens ist das der erste Slot von den RAM-Steckplätzen aus gesehen (ASUS T2P4, Gigabyte HX/VX, Chaintech IFM). Darüber hinaus sollte auch eine eventuell vorhandene SCSI-Controllerkarte vom Slot 1 verbannt werden, wenn eine Matrox verwendet wird. Nach eigener Erfahrung arbeitet die Mystique mit fast allen Boards zusammen. Das wichtigste ist neben einer neuen BIOS-Version der Karte auch ein modernes Board mit der schon erwähnten Busmaster-Fähigkeit (siehe Anleitung des Boards). Ist das verwendete Mainboard nicht Busmaster-fähig, muß die Busmasternutzung der Karte abgeschaltet werden. Dies geschieht ebenfalls über das Eigenschaften-Fenster, Menü: "Erweitert - Leistung".

Hier finden sich mehrere Einstellmöglichkeiten, die helfen können, Probleme mit zu langsamen Systemen zu lösen. Näheres dazu findet Ihr im Handbuch der Mystique.

Kein 3D in Echtfarben?

Heiko B. aus Unna hatte folgendes Problem: Bei seiner Matrox Mystique 4MB funktionierte offenbar die 3D-Beschleunigung nicht, obwohl er diese im Register "Leistung" des MGA-Eigenschaften-Fensters aktiviert hatte. Sicher ein Problem, das so manch anderer auch schon hatte. Für diesen Fall gibt es jedoch eine ganz einfache Lösung:

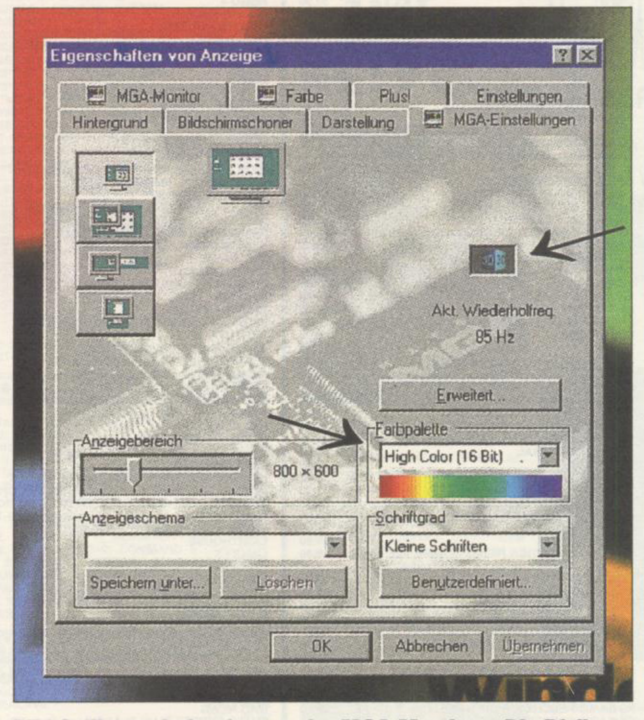


Bild 3: Eigenschaftenfenster der MGA-Mystique. Die Pfeile zeigen, worum's geht.

Die 3D-Beschleunigung der 4-MB-Mystique funktioniert beispielsweise bei einer Auflösung von 800x600 ausschließlich bei einer Farbtiefe von 16 Bit (65 000 Farben).

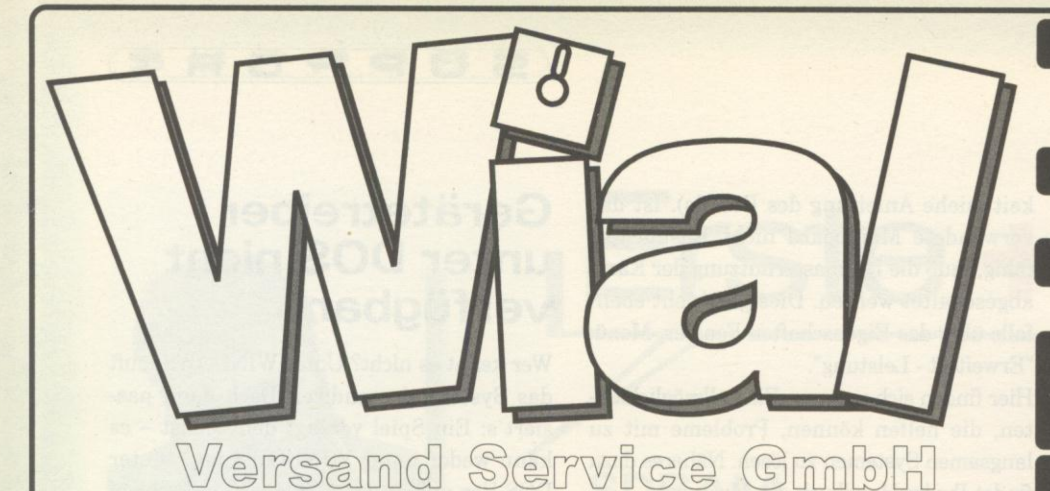
Wenn diese Farbtiefe gewählt wird und die Treiber ordnungsgemäß installiert sind, erscheint im Eigenschaften-Fenster zur Bestätigung der aktivierten Funktion einsich drehender 3D-Würfel (Bild 3) und schon ist das Problem gelöst.

Gerätetreiber unter DOS nicht verfügbar

Wer kennt es nicht? Unter WINDOWS läuft das System einwandfrei. Doch dann passiert´s: Ein Spiel versagt den Dienst – es kann weder unter WINDOWS noch unter DOS-Box aufgerufen werden. Kein Problem für alle, die Windows über eine bestehende DOS-Version installiert haben. Einfach die Bootmenü-Option "vorherige DOS" anwählen, und schon... kein CD-ROM mehr verfügbar. Denn werden unter WIN95 Gerätetreiber – z. B. für ein CD-ROM – installiert, sind diese meist nicht verfügbar, wenn über das Startmenü (F8) die Option 7 (Vorherige DOS-Version) gewählt wurde.

Die Erklärung ist einfach: Wurde WIN95 über eine bereits vorhandene DOS-Version installiert, was die Option "Vorherige DOS-Version" überhaupt erst möglich macht, gibt es zwei AUTOEXEC- und CONFIG- Dateien.

Unter WIN95 heißen die entsprechenden Dateierweiterungen BAT und DOS, unter DOS dann BAT und W40. Hier wird deutlich, daß je nach Betriebssystem andere Endungen verwendet werden. Die DOS-Datei AUTOEXEC.W40 ist die AUTOEXEC.BAT von WINDOWS95. Umgekehrt ist die AUTOEXEC.DOS unter WIN95 die AUTOEXEC.BAT unter DOS. Nun werden die Gerätetreiber unter WIN95 aus-schließlich in der dort gültigen CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT installiert. Will man diese Treiber dann in der alten DOS-Version nutzen, müssen sie in diesem Modus ebenfalls installiert werden. Trifft man bei der Installation auf die Frage: "Für DOS und WINDOWS einrichten?", sollte hier natürlich mit "nur DOS" geantwortet werden, wenn die Treiber unter WINDOWS bereits vorhanden sind. Dann werden die WIN.INI und SYSTEM.INI von den DOS-Treibern nicht erneut geändert. Der Vorteil dieses "Doppellebens" der Konfigurationsdateien liegt darin, daß unter DOS und WIN95 völlig unterschiedliche Gerätetreiber geladen werden können.



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00]-17[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	79,90
11TH HOUR	KD	19,90
588i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA*	DA	69,90
ABARON	DA	29,90
ABSOLUTE PINBALL (21st Century)	DA	59,90
ABUSE	KD	65,90
ACE VENTURA	KD	59,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	DA	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	DA	69,90
ALIEN VIRUS	KD	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	69,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND*	KD	79,90
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASSASSIN 2015	DA	49,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. II	E	19,90
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BAD MOJO	DA	19,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BASEBALL PRO 96 SEASON (Sierra)	E	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	E	39,90
BATTLEGROUND: SHILOH	E	39,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	E	39,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	E	39,90
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE*	KD	79,90
BEDLAM	DA	75,90
BENEATH A STEEL SKY (WHITE LABEL)	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	DA	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION	DA	29,90
BLAM! MACHINEHEAD	DA	75,90
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	59,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLOWN AWAY	KD	29,90
BOING 737 JET SIMULATOR	E	89,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BUBBLE BOBBLE	DA	49,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	69,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	59,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	14,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLANDESTINY*	KD	69,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	79,90
CLUEDO (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Ausnahmezustand	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Covert Operations	E	29,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	E	9,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST DELUXE*	KD	49,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CREATURES	KD	69,90
CRUSADE (Greenwood)	KD	39,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)*	KD	29,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	65,90
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS*	KD	79,90
CYBERJUDAS	DA	39,90
CYBERSPEED	DA	9,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
CYBERSTORM	KD	39,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKSEED 2*	KD	59,90
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	79,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATH RALLY	DA	54,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	49,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DEUS	DA	59,90
DIABLO	DA	69,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOMINIUM*	KD	75,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON LORE 2*	E	79,90
DRUIDENZIRKEL	KD	29,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva	KD	75,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	KD	85,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	69,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	79,90
ECSTATICA 2*	KD	69,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
ECSTATICA	DA	29,90
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NovaLogic)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA Classics)	KD	19,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	65,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 97	KD	79,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	E	69,90
FLIGHT COLLECTION (Wings of Glory, F14, 1942)		9,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1*	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
F1GP 2 & THRUSTMASTER T2 LENKRAD	KD	289,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 97*	E	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME*	DA	65,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
GENE WARS	KD	75,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER	KD	69,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA 96 U. NHL 96	KD	59,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF CHALLENGE	DA	29,90
GRID RUN*	DA	59,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARDBALL 5	DA	29,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVESTER	E	79,90
HATTRICK (IKARION)	KD	25,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	75,90
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X*	DA	79,90
INTERSTATE 76*	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT*	DA	69,90
IRON MAX / X-O MANOWAR	DA	65,90
IZNOGOUD / WIN 95	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JET FIGHTER III	DA	75,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KARMA - FLUCH DER 12 HÖHLEN	KD	69,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY*	DA	59,90
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	34,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	24,90
L.A. BLASTER*	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	34,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LAST DYNASTY	KD	19,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6		29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LINKS 386: COGSHILL DUBBS DREAD	E	49,90
LITIL DIVIL	E	9,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	69,90
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC incl. Data CD	KD	29,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95	E	69,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)*	KD	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS)	DA	14,90
MASTER OF ORION 2	E	79,90
MDK*	KD	79,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	49,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5"	KD	59,90
MEPHISTO GIDEON 3,5"	KD	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICROCOSM	E	5,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)*	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	49,90
MUPPETS INSIDE	DA	65,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NECRODOME*	DA	69,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 97	KD	79,90
NIHILIST	DA	75,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
ORION BURGER	KD	79,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PGA TOUR GOLF 94	DA	5,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	79,90
PHANTASMAGORIA 2 (updatefähig)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	69,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	79,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
POWER F1 (DOMARK)*	DA	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA Classics)	DA	29,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING	KD	85,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE*	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	69,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RALLYE RACING 97	DA	75,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RAN TRAINER	KD	24,90
RAN TRAINER 2	KD	24,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	39,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	85,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED GHOST	DA	19,90
RETURN FIRE	KD	29,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RIPPER	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	29,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBOT CITY	DA	29,90
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER*	DA	59,90
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	69,90
SHELLSHOCK	DA	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT HUNTER	KD	79,90
SILENT HUNTER MISSION CD	KD	29,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM WEIHNACHTS COLLECTION: SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	DA	69,90
SONIC CD	DA	59,90
SPACE BUCKS	**DA**	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	**E**	**39,90**
SPACE JAM*	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	85,90
SPACE MARINES	**KD**	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED HASTE (EA CLASSICS)	DA	29,90
STAR CONTROL 3	DA	79,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR RANGERS	**KD**	**9,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	**E**	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	69,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: JUDGMENT RITES ENHANCED	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**59,90**
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS	DA	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	**E**	**69,90**
STONEKEEP	KD	39,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER*	**DA**	**59,90**
STRIKER 96	**KD**	**29,90**
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	**KD**	**79,90**
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	**E**	**24,90**
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	**KD**	**14,90**
TEAMCHEF	**KD**	**19,90**
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	KD	39,90
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	**KD**	**34,90**
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**75,90**
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	**DA**	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**E**	**9,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	29,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	39,90
TIME LAPSE	**KD**	**69,90**
TIME WARRIOR	**DA**	**54,90**
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
T-MEK	KD	69,90
TNN FISHING 96	KD	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOP GUN - FIRE AT WILL	**KD**	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	KD	69,90
TOSHINDEN	KD	69,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	**KD**	**19,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNELAND	E	9,90
TUNNEL B1	**KD**	**79,90**
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA Classics)	E	29,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	14,90
ULTIMATE MIX	KD	69,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	29,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	**DA**	**79,90**
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	**KD**	**49,90**
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	69,90
URMELS GROßER FLUG	**KD**	**39,90**
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	DA	29,90
US NAVY FIGHTER 97	**KD**	**85,90**
VIRTUA COP / WIN 95	**DA**	**69,90**
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	69,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	79,90
VOLLGAS	KD	29,90
WACKY WHEELS	**DA**	**24,90**
WAGES OF WAR	**E**	**79,90**
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	**KD**	**29,90**
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARGAME CONSTR. SET III - AGE O. RIFLES	E	69,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	**KD**	**29,90**
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	59,90
WEREWOLF (NovaLogic)	DA	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	**KD**	**44,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	**KD**	**39,90**
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	29,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	59,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	KD	69,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**29,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
XS - SHIELDS UP, FIGHT BACK	E	69,90
YAHTZEE	DA	45,90
Z INCL. LÖSUNGSBUCH (BITMAP BROTHERS)	**KD**	**74,90**
Z DIRECTORS CUT	DA	19,90

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
202 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BARBIE DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE FILMSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE MODEDESIGNER	**KD**	**59,90**
BARBIE PAPIERSET	**KD**	**24,90**
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BEAT CLUB '68	DA	9,99
BEAT CLUB '70	DA	9,99
BERTELSMANN UNILEX 1997	DA	39,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	**E**	**39,90**
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOLUTION (NAVIGO)	KD	75,90
GLOBE QUIZ F. WINDOWS	KD	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
KURSBUCH GESUNDHEIT	**KD**	**49,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSÉE D' ORSAY	**KD**	**79,90**
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	**KD**	**69,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PATCHWORK 4/96	DA	39,90
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
THE QUEST - DIE HERAUSFORDERUNG	KD	24,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	**KD**	**59,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES	E	49,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WO IST WALTER? ... IM ZIRKUS	KD	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel	Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	75,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

Titel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		**69,90**
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		49,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		**139,90**
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		**35,90**
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	**DA**	**319,90**
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		**229,00**
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		**19,80**
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	**KD**	**19,90**
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH**, CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT**, RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT**, SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z UND** ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ALIEN TRILOGY	KD	79,90
ANDRETTI RACING	**DA**	**85,90**
AREA 51	KD	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	**KD**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	KD	89,90
BAPHOMETS FLUCH	DA	89,90
BLACK DAWN*	DA	89,90
BLAST CHAMBER	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	KD	89,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	**DA**	**99,90**
CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**85,90**
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	KD	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2*	DA	99,90
DISRUPTOR	**DA**	**85,90**
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FADE TO BLACK	KD	85,90
FIFA SOCCER 97	**KD**	**85,90**
FIRO & KLAWD	**DA**	**89,90**
FORMEL 1	**DA**	**99,90**
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
MAGIC CARPET	KD	39,90
MADDEN 97	KD	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

SONY Playstation Games

Titel		Preis
MUSEUM PIECES VOL. 1 (NAMCO)	DA	94,90
MUSEUM PIECES VOL. 2 (NAMCO)	DA	89,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	**DA**	**85,90**
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	KD	89,90
NBA JAM EXTREME	**DA**	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 96	DA	49,90
NBA LIVE 97	**DA**	**85,90**
NEED FOR SPEED	KD	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	KD	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	**DA**	**89,90**
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PRIMAL RAGE	DA	79,90
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	**DA**	**85,90**
PROJECT OVERKILL	**DA**	**89,90**
RAN SOCCER	DA	85,90
REBEL ASSAULT 2*	KD	95,90
RESIDENT EVIL	**DA**	**85,90**
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	**KD**	**95,90**
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SLAM 'N JAM	DA	85,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	**DA**	**85,90**
SOVIET STRIKE	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
SPACE HULK	DA	85,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	**DA**	**99,90**
TEMPEST X3	**DA**	**85,90**
THEME PARK	DA	79,90
THUNDERHAWK 2	DA	85,90
TIME COMMANDO	KD	89,90
TILT	DA	85,90
TITAN WARS	**KD**	**85,90**
TOMB RAIDER	**KD**	**89,90**
TOP GUN	KD	85,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	KD	85,90
VICTORY BOXING*	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS*	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	**KD**	**85,90**
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**99,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
ZERO DIVIDE	DA	69,90
ZORK NEMESIS	KD	85,90

Playstation Zubehör

Titel	Preis
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL	399,00
ACTION REPLAY 1	69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)	119,90
ANTENNENKABEL	49,90
EURO SCART KABEL (SONY)	69,90
LINK KABEL (SONY)	49,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MAUS	59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)	49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS	**69,90**
NETZKABEL	19,90
JOYPAD	59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG	29,90
PREDATOR LIGHTGUN	69,90
RGB SCART KABEL	29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD	89,90

NINTENDO 64 (März)

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**429,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64*	**KD**	**129,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION*	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**

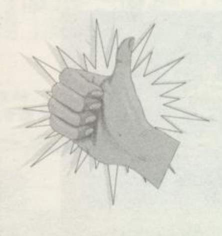
TOP FIVE



TOP FIVE

MÄRZ 97

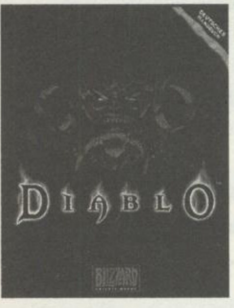




Leisure Suit Larry 7
Mit welchem Resultat platzt ein Möchtegern-Macho der Weltklasse in ein Kreuzfahrtschiff voller umwerfender Schönheiten? Ergibt das schrillen Slapstick? Schmachtende Schmollmünder am laufenden Band? Eine neue Folge von Schaumschiff? All das, und noch vieles mehr im neuesten Meisterwerk von Al Lowe ... Yacht auf Liebe !!!

Kompl. Dt. 79,90

Auch in der Larry 1-7 Collection erhältlich !!!



DIABLO
Schalten Sie das Licht aus, drehen Sie die Lautstärke hoch und betreten Sie die düstere Welt von Diablo, in der das Böse herrscht. Steigen Sie alleine hinunter in riesige isometrische 3D-Dungeons, wo Sie sich den Kreaturen der Dunkelheit stellen müssen, um ein mittelalterliches Dorf zu retten, oder Verbünden Sie sich über das Internet mit anderen Spielern in der ganzen Welt, um der Tyrannei von Diablo ein Ende zu setzen. Ein Muß für Action- und Rollenspieler ...

Dt. Anl. 69,90

AMBER
Reisen ins Jenseits

AMBER
Dieses Adventure führt Sie in eine Welt jenseits des Lebens, in der Sie in übernatürlichen Sphären das Dasein von Geistern und Spuk entdecken, in eine Welt der Geheimnisse und Tragödien, die Sie in ihren Bann ziehen werden.

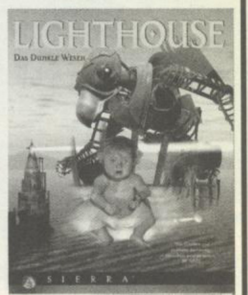
Kompl. Dt. 79,90



ULTRA PINBALL CREEP NIGHT

Ultra Pinball 2 - Creep
Alle 100 Jahre öffnet sich das Tor zur Unterwelt und Chaos regiert, denn Geister, Zombies und Monster mischen ein Spukschloß auf. Nur heiße Flipperaction und blitzschnelle Bandenknaller können Gespenster vertreiben, während Sie sich zwischen den drei Ebenen diesen Pinball-Wahnsinns hin und her teleportieren und sich im Bonus-Tisch dem König der Goblins stellen.

Kompl. Dt. 49,90



Lighthouse
Treten Sie durch ein schimmerndes Tor in eine Welt der Erfindungen, der Entdeckungen ... und des Bösen. In einem exotischen Paralleluniversum müssen Sie sich außerirdischer Technologie, Gefahr und Verrat stellen. Machen Sie sich bereit...

Kompl. Dt. 59,90

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.

THE CROW
City of Angels

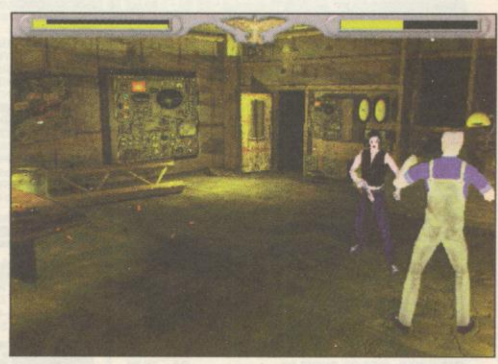


Batman und Spiderman sind tot, es lebe der untote Krähenkämpfer!

Was ist tot und doch lebendig, schwarzweiß geschminkt und zur Zeit in Deutschlands Kinos zu bewundern? Nein, gemeint sind nicht etwa die Rockopas von „KISS", sondern der finstere Streiter aus „The Crow" in seiner zweiten Auflage. Geändert hat sich außer den Namen der Akteure wenig bis gar nichts: Wieder dreht sich alles um posthume Selbstjustiz, um Rache an den eigenen Mördern. Aus dem Rockstar Eric Draven wurde der Mechaniker Ashe, die Rolle des zweiten wehrlosen Opfers übernimmt statt der Freundin das **Söhnchen**. Acclaim war wohl so von der Zugkraft des Titels überzeugt, daß man sich die Rechte an der Softwareumsetzung besorgte. Das Resultat liegt nun vor, und zwar in Form einer Streetbrawling-Odyssee durch insgesamt 11 Locations, angefangen bei einer derben Bikerbar, über Gruften, eine entweihte Kirche, den obligatorischen Friedhof bis zum Showdown mit dem Anführer der Mordbande.

Als Polygon-Ashe wandert Ihr durch die gerenderten Kulissen, je nach Standort wird zwischen verschiedenen vorberechneten Hintergrundbildern hin- und hergeschaltet, der Held und seine Widersacher dabei der jeweiligen Perspektive angepaßt. Sobald sich die Spitzbuben aus ihren Löchern trauen, tretet Ihr ihnen entschlossenen Schrittes entgegen und beharkt sie entweder mit der bloßen Faust bzw. dem Fuß oder mit diversen Mordwerkzeugen, z. B. Brechstangen, Messern, explodierenden Kisten und Fässern sowie Pistolen, Schrotflinten oder Bazookas. Sämtliche Waffen erhaltet Ihr entweder von erledigten Angreifern oder durch Aufklauben vom Erdboden. Karateähnliche Special Moves könnt Ihr durch bestimmte Tastenkombinationen auslösen, wobei deren Bandbreite im Laufe des Spiels stufenweise anwächst. Sind alle Gegner eines Abschnittes aus dem Weg geräumt, erscheint auf dem Boden das Symbol der Friedhofskrähe, das Euch den Weg zum Levelausgang weist.

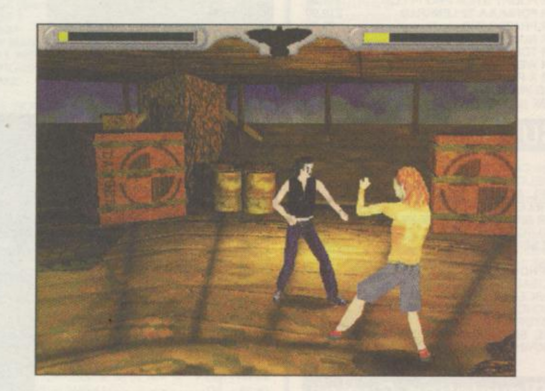
Am oberen Bildschirmrand sind zwei Energiebalken zu sehen: Einer für Euch und einer für den bzw. die Gegner. Manche Schergen lassen nach ihrem Ableben ein Gesichtssymbol fallen, das Eure Lebenskraft etwas auffrischt. *us*



Durch den Griff zur Flinte hat sich Ashe hier einen unfairen Vorteil verschafft



Das schwache Geschlecht? Die Dame links will sich nicht in dieses Klischee fügen.



Nach dieser Abreibung wird Spider Monkey seinen Boß Judah verraten

Ulrich Smidt

GEHT SO

Acclaims jüngstes Werk ist ein „Alone in the Dark"-Torso ohne Puzzles. Übrig blieb der spielerisch mäßige Kampfpart. Mehr Probleme als die stupiden Gegner, die ohnehin nur mit Fernwaffen oder in der Überzahl eine Chance haben, bereiten Euch hier ungünstige Kamerawinkel und besonders die träge Steuerung. Wer Wurfgeschossen entgehen will, braucht hellseherische Fähigkeiten, denn oft sieht man die Gefahr zwar nahen, das Abducken dauert jedoch meist zu lange – schon klebt die nächste Flasche am Hinterkopf. Ein weiteres Ärgernis sind die Waffen: Es gibt zwar eine große Auswahl an Knüppeln und Knarren, doch läßt sich immer nur ein einziges Objekt mitnehmen, ein Wechsel je nach Bedarf ist ausgeschlossen. Leider konnte der Filmsoundtrack nicht einmal auszugsweise übernommen werden, die kurzen Sampleloops sind beileibe kein adäquater Ersatz. Fazit: Sagt Euch das „Laufen und Prügeln"-Prinzip zu, empfehle ich das ausgereiftere „Time Commando", die Krähe humpelt recht flügellahm über den Bildschirm.

Name	**The Crow - City of Angels**
Genre	Action
Hersteller	Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Extras	keine

Grafik **64%**

Sound **26%**

Spielspaß

46%

Bilder auf



Software house

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 & 0281 - 24985

Händleranfragen erwünscht!

BESTELLEN PER INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

http://www.softwarehouse.globvill.de
E-Mail: softwarehouse@globvill.de

Softwarehouse - Versandhandel
Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

Titel	Version		Preis
3D Ultra Pinball 2 Creep Night	DV		69,95
688 Hunter Killer	DV	x	74,95
9 The last Resort	DV		74,95
A-10 Cuba	DA		64,95
Ace Ventura	DA		59,95
Afterlife	DV		59,95
AH-64 Longbow	DV		79,95
AH-64 Longbow Data	DV		49,95
AH64D - Longbow Gold	DV	x	74,95
Alien Trilogy	DA		69,95
Armored Fist 2	DV	x	79,95
ATF Gold	DV	x	79,95
ATF Nato Fighter	DV		39,95
Baphomet's Fluch	DV		74,95
Battlecruiser 3000 AD	DV		69,95
Bazooka Sue	DV		74,95
Betrayal at Antara	DV	x	79,95
Birthright	DV	x	79,95
Bleifuss 2	DV		59,95
Blood & Magic	DV		79,95
Bundesliga Manager 97	DV		64,95
Chessmaster 5000	DV		69,95
Civilization 2	DV		74,95
Comanche 3	DV	x	79,95
Command & Conquer	DV		79,95
Command & Conquer DATA	DV		25,95
Command & Conquer 2	DV		89,95
Command & Conquer 2 Data	DV	x	29,95
Conquest of New World	DV		49,95
Creatures	DV		69,95
Crusader - No Regret	DV		64,95
Cyber Gladiators	DV		69,95
Daggerfall	DV		74,95
Das Hexagon-Kartell	DV		69,95
Daytona USA	DV		79,95
Deadlock	DV		79,95
Descent 2	DA		49,95
Destruction Derby 2	DV		74,95
Diablo	DV		69,95
Die Akte Pandora	DV		79,95
Die Fugger 2	DV		49,95
Die Schatzinsel	DV	x	i.V.
Die Siedler 2	DV		69,95
Die Siedler 2 - Data	DV		29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV		74,95
Discworld 2	DV		79,95
Down in the Dumps	DV		69,95
Dragon Heart: Fire & Steel	DA		69,95
Dragon Lore 2	DV		79,95
Dungeon Keeper	DV	x	74,95
Ecstatica 2	DV	x	74,95
F22 Lightning 2	DV		79,95
Fable	DV		79,95
Fifa Soccer 97	DV		74,95
Fifa Soccer Manager	DV	x	i.V.
Flottenmanöver	DV		79,95
Flying Corps	DV		79,95
Formel 1	DV	x	89,95
G-Nome	DV	x	69,95
Gabriel Knight 2	DV		79,95
Gene Wars	DV		79,95
Grand Prix 2	DV		79,95
Grand Prix 2 Fahrertraining	DV		24,95
Grand Prix Manager 2	DV		79,95
Große Schlacht Ardennen	DV		69,95
Große Schlacht Gettysburg	DV		69,95
Große Schlacht Shiloh	DV	x	69,95
Große Schlacht Waterloo	DV		69,95
Have a N.I.C.E. day	DV		64,95
Heart of Darkness	DV	x	i.V.
Hellbender	DA		74,95
Hind	DV		69,95
Holiday Island	DV		69,95
Hugo 4	DV		69,95
Hunter Hunted	DV		79,95
Hyperblade	DV		79,95
Jagged Alliance - Deadly Games	DV	x	74,95
Jedi Knight Dark Forces 2	EV	x	77,95
KKND	DV	x	59,95
Lands of Lore 2	DV	x	89,95
Larry 7	DV		79,95
Links LS	DV		89,95
Lords of the Realm 2	DV		79,95
Lost Vikings 2	DA	x	64,95
M.A.X.	DV		69,95
Mad TV 2	DV		69,95
Magic The Gathering	DV	x	69,95
Martini Racing	DV		29,95
Master of Orion 2	DV	x	79,95
MDK	DV		74,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	DV		49,95
Mechwarrior 2 Mercaneries	DV		79,95
Myst	DV		59,95
Mutant Penguins	DA		59,95
Nascar Racing 2	DA		79,95
NBA Live 97	DV		74,95
Need For Speed Special EDT.	DV		79,95
Nemesis: The Wizardry Adv.	DV	x	74,95
NHL Hockey 97	DV		74,95
Orion Burger	DV		74,95
Outlaws	DA	x	77,95
Panzer Dragoon	DV		74,95
Phantasmagoria 2	DA		74,95
Police Quest SWAT	DA		74,95
Privateer 2: The Darkening	DV		79,95
Project Paradise	DA		69,95
Rally Racing 97	DV		69,95
Realms of the Haunting	DV		69,95
Rebel Assault 2	DV		79,95
Red Baron 2	DV	x	i.V.
Rendezvous im Weltraum	DV		79,95
Return to Krondor	EV	x	64,95
Risiko	DV		74,95
Roadrash	DV		69,95
Schleichfahrt	DV		69,95
Scorched Planet	dv		69,95
Sega Rally	DV		74,95
Shattered Steel	DA		69,95
Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV		74,95
Silent Hunter	DV		69,95
Sim Copter	DV		74,95
Star Control 3	DV		79,95
Flugsimulator 6.0 Win '95	DV		99,95
Steel Panthers 2	DV		69,95
Swiv 3D	DV		79,95
Syndicate Wars	DV		69,95
Terminator: Skynet	DV		59,95
TFX EF 2000 Exclusiv Edt.	DV		89,95
TFX EF 2000 TactCom	DV		39,95
TFX EF 2000 Super EF Win'95	DV		79,95
The Crow: City of Angels	DV	x	69,95
Theme Hospital	DV	x	74,95
Titanic	DA	x	i.V.
Tomb Raider	DV		69,95
Toon Struck	DV		74,95
Tunnel B1	DV		79,95
US Navy Fighter '97	DA		79,95
Wages of War	DV	x	i.V.
Warcraft 2 Exclusiv Edt.	DV		79,95
Warwind	DV		69,95
Wing Commander Kilrathi Saga	DV	x	54,95
Wipeout 2097	DV	x	74,95
Worms & Data Spec. Edt.	DV		69,95
X-Wing vs. TIE Fighter	DA	x	77,95

TOPSELLER

Titel	Version	Preis
1942 Pacific Air War	DA	29,95 DM
1944 Across the Rhine	DV	29,95 DM
3D Ultra Pinball	DV	24,95 DM
American Dream	DV	29,95 DM
Battle Bugs	DV	29,95 DM
Betrayal at Krondor	DV	24,95 DM
Bioforge	DV	29,95 DM
Bundesliga Manager Pro	DV	19,95 DM
Carrier Strike Force	DV	29,95 DM
Christoph Kolumbus	DV	19,95 DM
Civilization	DV	29,95 DM
Colonization	DV	29,95 DM
Creature Shock	DV	29,95 DM
Cyberia	DV	29,90 DM
Das schwarze Auge 1	DV	29,95 DM
Das schwarze Auge 2	DV	29,95 DM
Das schwarze Auge 3	DV	29,95 DM
Der Meister	DV	24,95 DM
Der Reeder	DV	19,95 DM
Descent	DA	29,90 DM
Destruction Derby	DA	29,95 DM
Discworld	DV	29,95 DM
Dungeon Master 2	DV	29,90 DM
Earthsiege	DV	24,95 DM
Ecstatica	DV	29,95 DM
F14 Fleet Defender	DV	29,95 DM
Freddy Pharkas	DV	29,95 DM
Gabriel Knight	DV	24,95 DM
Gobliins 1 & 2	DV	24,95 DM
Goblins 3	DV	24,95 DM
Goblins 4 Woodruff	DV	24,95 DM
Grand Prix 1	DV	29,95 DM
Grand Prix Manager 1	DV	29,95 DM
King's Quest 7	DV	24,95 DM
Kyrandia 3	DV	29,95 DM
Larry 6	DV	24,95 DM
Lemmings 1-3	DV	29,95 DM
Little Big Adventure	DV	29,95 DM
Lost Eden	DV	29,95 DM
Magic Carpet +	DV	29,95 DM
Nascar Racing	DV	19,95 DM
Nhl Hockey 95	DA	29,95 DM
Pirates Gold	DV	29,95 DM
Pitfall - The Mayan Adv.	DV	29,95 DM
Pizza Connection	DV	19,95 DM
Prince of Persia Coll.	DV	19,95 DM
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95 DM
Red Baron 1	DV	24,95 DM
Shanghai - Great Moments	DV	19,95 DM
Shivers	DV	24,95 DM
Silent Thunder	DV	39,95 DM
Simon the Sorcerer 1	DV	19,95 DM
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95 DM
Space Quest 6	DV	24,95 DM
Strike Commander	DA	29,95 DM
Syndicate +	DV	29,95 DM
System Shock	DV	29,95 DM
The Last Dynasty	DV	24,95 DM
Tilt	DA	29,95 DM
Torin's Passage	DV	24,95 DM
US Navy Fighter	DV	29,95 DM
Virtual Karts	DV	29,95 DM
Warcraft	DA	29,90 DM
Wing Commander 3	DV	34,95 DM
Wipeout/Novastorm	DA	29,90 DM
X-Com: Terror f. t. Deep	DV	29,95 DM

Highlights ???

Theme Hospital

Jagged Alliance Deadly Games
DEUTSCHE VERSION X 74,95 DM

Nemesis The Wizardry Adventure
DEUTSCHE VERSION X 74,95 DM

Star Control 3
DEUTSCHE VERSION 79,95 DM

Lands of Lore 2

DEUTSCHE VERSION X 89,95 DM

Theme Hospital: DEUTSCHE VERSION X 74,95 DM

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN !!!

AUSGEWÄHLTE SHAREWARE-PRODUKTE
14,95 DM/STK.

Master of Orion 2

ENGLISCHE VERSION 69,95 DM
DEUTSCHE VERSION 79,95 DM

Dungeon Keeper

DEUTSCHE VERSION X 74,95 DM

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!!

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
- SONY PLAYSTATION !!!
- SEGA SATURN
- LÖSUNGSBÜCHER
- PC-HARDWARE
- JOYSTICKS
- LERNSOFTWARE

WIR BERATEN SIE GERN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung



x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht

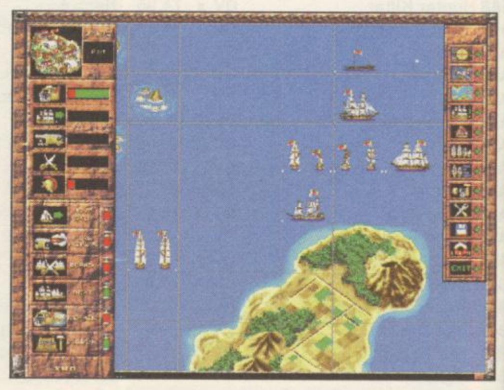
ADMIRAL
Sea Battles



Meridian 93 katapultiert PC-Admiräle zurück in die Zeit der Segelschiffe und Glattlaufkanonen

Um es gleich vorweg zu sagen: Die ukrainischen Software-Designer haben mit dem ersten Teil der "Admiral"-Reihe kein Glanzstück vorgelegt. Es bleibt zu hoffen, daß der für das zweite Quartal 1997 angekündigte Nachfolger "Ancient Ships" klare Verbesserungen zeigt. In den ersten beiden der drei einzeln anzuwählenden und frei erfundenen Kampagnen zu je sechs Missionen erwarten Euch jedenfalls Aufgaben wie das Eskortieren eines Goldtransports oder das Vernichten des gegnerischen Flaggschiffs. Die letzte Kampagne besteht ausschließlich darin, an bestimmten Punkten Häfen zu errichten und diese zu halten. Zu diesem Zweck stehen elf Fahrzeugklassen vom leichten Tender bis zum **Dreidecker-Linienschiff** zur Verfügung. Jeder Pott kann kampfstarke Forts sowie Häfen bauen; letztere wiederum produzieren bzw. reparieren Einheiten. All dies ist natürlich nicht umsonst, sondern kostet Goldstücke, die am Ende eines Auftrages für erfüllte Ziele und zerstörte Gegner dem Konto gutgeschrieben werden. Eure Flotte übernehmt Ihr in die nächste Mission. Rundenweise wird nun gezogen und gefeuert, wobei die unterschiedlichen Kähne verschiedene Schußweiten und Geschwindigkeiten besitzen; ein Klipper ist eben schneller als eine Galleone. Ist ein Schiff an seinem Ziel angelangt, läßt es sich nicht abermals bewegen, selbst wenn die maximale Reichweite nicht ausgeschöpft wurde. Diese ist übrigens von der Windstärke und -richtung abhängig, ein Sturm ändert die Positionen entsprechend – peinlich, wenn sich in der Nähe ein feindliches Fort oder ein paar Riffe befinden. Ein Feld bietet Platz für zwei Schiffe, fahren sie nicht unter derselben Flagge, ist ein Entermanöver möglich, was eine relativ kostengünstige Methode darstellt, die eigene Flotte zu verstärken. Zu jeder Zeit sind zwei Menüleisten eingeblendet, über die Ihr sämtliche Befehle geben könnt. Zudem können zwei Hobby-Admiräle per Netzwerk, (Null-)Modem oder am gleichen Rechner auf 17 verschiedenen Karten bis zum bitteren Ende gegeneinander antreten.

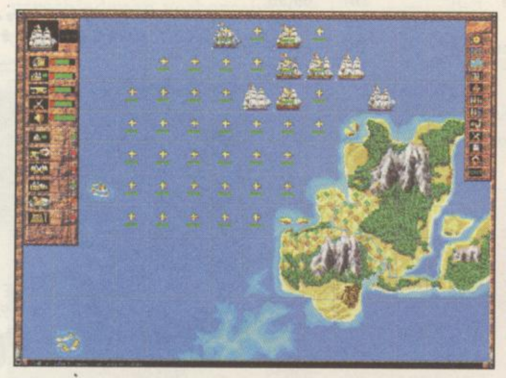
mash



In niedriger Auflösung (640 x 480) sind die Menüleisten der Übersichtlichkeit ziemlich abträglich



Kämpfe werden durch kleine Rendersequenzen untermalt, hier z.B. das Entern

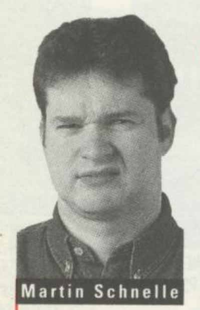


Die Sterne geben den Bewegungsradius der Einheiten an (1024 x 768)

TIPS

Strategie-Tips finden Hilfesuchende auf der Megamedia-Webseite: http://www.megamed.com/gamedev/admiral/patches.html

NA JA



Martin Schnelle

Fangen wir bei der Screenaufteilung an: Erst ab einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln müssen die Menüleisten nicht ständig hin- und hergeschoben werden – wohl dem, der einen 17"-Monitor besitzt. Dann ärgert es mich, daß der Feuerbereich der eigenen Schiffe nicht angezeigt wird. Erst nach dem Zug ist ersichtlich, welches Ziel beschossen werden kann und welches nicht. Mit einer "Undo"-Funktion könnte man dies wenigstens erst ausprobieren, doch daran haben die Programmierer nicht gedacht. Kommen wir zum Missionsdesign: Die Aufgaben sind zum Teil unfair, dazu kommt noch, daß der Computergegner ob mangelnder KI weitaus mehr Geld und Material zugeteilt bekommt. Wenn wenigstens mit dem Überraschungsmoment taktiert werden könnte, aber da die Karte für alle Parteien komplett einsehbar ist, fällt das Moment der Aufklärung auch weg. Da retten die kleinen Zwischensequenzen nichts mehr, schon nach kurzer Zeit verbannt man die Seeschlachten wieder von der Festplatte und ärgert sich über das ausgegebene Geld.

Name .... **Admiral Sea Battle**
Genre .... Strategie
Hersteller .Meridian 93/Megamedia
Niveau .... schwierig
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Windows 95
Festplatte belegt .... 13-565 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus

Extras .Modem- u. Netzwerkoption

Grafik 36%
Sound 42%

Spielspaß

Solo	Multi
38%	42%

☎ 0831/57 51 57
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.1.97 - ** = noch nicht verfügbar am 13.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

„Titel" des Monats Februar:
Alfa Twin Box
29,95

PC Player: Hardware des Jahres 1996

im Bundle mit Dread Joypad 54,95 P

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Return to Krondor*	64,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869 ... 17.95
3D Ultra Pinball ... 29.95
7th Guest ... 19.95
11th Hour ... 29.95
A-Train* ... 19.95
Albion ... 29.95
Alone in the Dark 1 ... 19.95
Amerika* ... 24.95
Amored Fist ... 29.95
Apache Longbow light ... 19.95
B 17 ... 19.95
Battle Bugs ... 24.95
Battle Isle 1+Data1&2 ... 19.95
Battle Isle 2+Data ... 29.95
Batman Forever ... 24.95
Betrayal at Krondor ... 19.95
Bioforge ... 29.95
Bitmap Brothers Compilaton ... 24.95
Bundesliga Manager Pro ... 19.95
Caesar 1 ... 19.95
Christoph Kolumbus ... 19.95
Creature Shock ... 19.95
Cyberia ... 24.95
D ... 29.95
Daedalous Encounter ... 22.95
Der Clou Plus ... 29.95
Der Patrizier ... 29.95
Der Planer & Extra Data ... 19.95
Der Reeder ... 19.95
Descent ... 24.95
Destruction Derby ... 24.95
Discworld ... 24.95
Dogz - der Pausenhund ... 24.95
Dune 2 ... 29.95
Dungeon Master 2 ... 24.95
Earthsiege 1 ... 19.95
Ecco the Dolphin ... 29.95
Eishockey Manager ... 19.95
Fade to Black ... 29.95
FIFA Soccer Classic ... 29.95
Formula 1 GP ... 29.95
Frankenstein ... 29.95
FX Fighter ... 19.95
Goblins 1+2 ... 19.95
Gobblins 3 ... 19.95
Grand Prix Manager ... 24.95 N
Hand of Fate ... 29.95
Hanse ... 29.95
Harpoon Classic ... 17.95
Indiana Jones 4 ... 29.95
Jagged Alliance dt. ... 29.95
King's Quest 6 ... 19.95
King's Quest 7 ... 29.95
Kyrandia 3 ... 19.95
Lands of Lore ... 29.95
Leisure Suit Larry 6 ... 29.95
Little Big Adventure ... 29.95
Lost Eden ... 19.95
Magic Carpet 2 ... 19.95 N
Maniac Mansion 2 ... 29.95
Micro Machines 2 ... 24.95
Monkey Island 1 ... 24.95
Monkey Island 2 ... 24.95
Nascar Racing + Track Pack ... 19.95
NBA Jam Tournament ... 24.95
NHL 96 Classics ... 29.95
North & South ... 12.95
Oldtimer ... 14.95 N
Outpost 1.5 ... 19.95
PGA Tour Classic ... 9.95 N
Pirates e. ... 22.95
Pitfall Win95 ... 29.95
Pizza Connection ... 19.95
Prince of Persia 1+2 ... 24.95
Privateer ... 29.95
Pro Pinball: The Web ... 27.95
Railroad Tycoon ... 19.95
Rebel Assault ... 29.95
Red Baron e. ... 22.95
Return to Zork ... 29.95
Rise 2 ... 29.95
Sam & Max ... 29.95
Shanghai Great Moments ... 24.95
Sherman M4 ... 12.95
Silent Service 2 ... 19.95
Sim Ant* ... 19.95
Sim City enhanced ... 19.95
Sim Earth* ... 19.95
Sim Farm* ... 19.95
Sim Life Classics ... 29.95
Simon the Sorcerer 1 ... 19.95
Simon the Sorcerer 2 ... 29.95
Space Hulk Classic ... 9.95 P
Space Quest 1 ... 22.95
Space Quest 4 ... 19.95
Space Quest 6 ... 19.95
Star Crusader ... 9.95
Steel Panthers ... 29.95
Stonekeep ... 29.95
Strike Commander ... 29.95
Super Space Invaders ... 19.95
Syndicate plus ... 29.95
System Shock ... 29.95
Teamchef ... 19.95
Tennis Cup 2 ... 19.95
TFX ... 29.95
The Quest* ... 19.95
Theme Park ... 29.95
Tilt ... 19.95
Top Gun ... 19.95
Tornado ... 19.95
Transarctica ... 19.95
Transport Tycoon+World Ed. ... 24.95
Ultima 1+2 Underworld ... 19.95
US Navy Fighters ... 29.95
Virtual Karts ... 29.95
Virtual Tennis ... 14.95
Vollgas ... 29.95
Warcraft ... 24.95
Whales Voyage ... 14.95
Wing Commander 3 ... 29.95
Winter Supersports ... 14.95
Wipeout/Novastorm ... 29.95 N
Wizardry 7 ... 17.95
Wolf ... 14.95
Woodruff ... 19.95
WWF Wrestlemania ... 24.95
X-Com ... 24.95 N
X-Wing + Mission ... 29.95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2 ... 64.95
3 Skulls of the Toltecs ... 69.95
9 - The last Resort ... 69.95
Abuse ... 59.95
Ace Ventura ... 52.95
AD&D Blood & Magic ... 74.95
Adventures of t. Smart Patrol* ... 74.95
AH 64 Longbow Gold* ... 69.95 N
AH 64 Data ... 44.95
Airline Simulator ... 59.95
Air Warrior 2 ... 79.95
Alien Triology ... 64.95
A.N.G.S.T. ... 39.95 N
Angel Devoid* ... 59.95
Anvil of Dawn ... 67.95
Armored Fist 2* ... 79.95
Assassin 2015 ... 74.95
ATF Gold* ... 79.95
ATF Data: Nato Fighters ... 34.95
Atripolis 2097* ... 69.95
Bad Mojo ... 44.95 P
Baku Baku ... 49.95
Baldies* ... 64.95
Baphomets Fluch ... 69.95
Barbie Druckstudio ... 49.95
Barbie Filmstudio ... 49.95
Barbie Modedesigner ... 59.95
Batman Forever Coin up ... 59.95
Battle Cruiser 3000 AD* ... 59.95
Battle Isle 3 ... 64.95
Bedlam ... 74.95
Betrayal in Antara* ... 79.95
Birthright* ... 79.95
Bleifuss 2 ... 49.95
Boong ... 44.95
Bubble Bobble ... 59.95
Bug ... 52.95
Bundesliga Manager 97 ... 69.95
Burning Steel 4 ... 39.95
Caesar 2 ... 49.95
Capitalism ... 69.95
Catz ... 24.95
Chessmaster 5000 Win95 ... 69.45
Chewy ... 29.95
Civil War General ... 74.95
Civilisation 2000 ... 69.95
Civilisation 2000: Conflicts ... 34.95
Clandestiny Win95* ... 69.95
Clayfighter 2* ... 79.95
Cluedo ... 74.95
Comanche 3.0* ... 69.95
Commanche + Data ... 39.95
Command & Conquer ... 69.95
Command&Conqu. Data ... 24.95
Command: 100 neue Levels ... 24.95
C & C 1 + Data ... 89.95
Command & Conq. SVGA* ... 79.95 N
Command & Conquer 2 ... 79.95
C & C 2 Data* ... 29.95 N
Command Aces of t.Deep ... 74.95
Conqueror 1086 AD ... 69.95
Conquest of t. New World ... 79.95
Creatures ... 64.95
Crow: City of Angles* ... 79.95
Crusader 2: No regret ... 64.95
Cyber Gladiators ... 69.95
Cyberia 2 ... 59.95
Cyberspeed Win95 ... 74.95
Daggerfall* ... 69.95
Darklight Conflict* ... 69.95
Das Amt ... 39.95
Das schwarze Auge 1 ... 24.95
Das schwarze Auge 2 ... 24.95
Das schwarze Auge 3 ... 29.95
DSA 1+2+3 ... 74.95 P
Daytona USA ... 74.95
Deadline ... 34.95
Deadlock ... 74.95
Deadly Skies* ... 74.95
Death Gate ... 69.95
Death Rallye ... 49.95
Deathdrome* ... 49.95
Demonworld* ... 84.95
Der Planer + Data ... 19.95
Der Planer 2 ... 69.95
Der Planer 2 Data ... 24.95
Der Produzent ... 69.95
Descent 2 ... 69.95
Destiny ... 69.95
Destruction Derby 2 ... 59.95
Diablo ... 69.95
Die Fugger 2 ... 49.95
Die gr. Schlacht: Ardennen ... 64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg ... 64.95
Die gr. Schlacht: Waterloo ... 64.95
Die Hard Triology* ... 69.95
Die Pandora Akte ... 74.95
Die Siedler ... 29.95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Panzer Dragoon	64,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95

Die Siedler 2 ... 64.95
Die Siedler 2 Mission ... 29.95
Dig It!* ... 34.95 N
Discworld 2 ... 74.95
Down in the Dumps ... 69.95
Dragon Lore 2 ... 64.95
Dragonheart* ... 64.95
Dschungelbuch 3,5 ... 44.95
Dungeon Keeper* ... 69.95
Earthsiege 2 ... 79.95
Earthworm Jim 2+1 ... 64.95
Earthworm Jim Win95 ... 62.95
Ecstatica 2 ... 69.95 N
Elisabeth 1 ... 64.95
Evidence* ... 69.95
Evocation ... 69.95
F 1 GP 2 dt. ... 79.95
F 1 Manager 96 ... 69.95
F1 Racing* ... 79.95
F 22 Lightning II ... 79.95
Fantasy General ... 64.95
FIFA Soccer 97 ... 69.95
Firefight ... 54.95
Flottenmanöver Win95 ... 74.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps ... 79.95
Formel 1* ... 79.95 N
Fragile Allegiance ... 69.95
FX Fighter Tubo* ... 64.95
Gabriel Night 1 ... 19.95
Gabriel Night 2 dt. ... 64.95
Games Cheats ... 27.95
Gene Machine ... 69.95
Gene Wars ... 74.95
Golden Gate Killer ... 69.95

Geheimtip des Monats:

G-Nome 69,95

Eine Spezialistenteam und 20 Kampfkolosse stehen Ihnen zur Verfügung um 20 Missionen zu lösen.
Bis zu 8 Spieler sind im Netz möglich.
G-NOME ist ein Action-Game, daß vom Spieler eine Kombination aus hoher, situationsabhängiger Aufmerksamkeit, taktischem Geschick und zielorientiertem Handeln verlangt.
Unsere Meinung:
Es nimmt eine Sonderstellung in diesem Genre ein, weil sich momentan kein vergleichbarer Titel auf dem Markt befindet.

Golf siehe Sonderfeld
Grand Prix Manager 2 ... 74.95
Grid Run* ... 59.95
Guts 'n' Garters* ... 79.95
Hardwar* ... 79.95
Hattrick Wins* ... 64.95
Have a N.I.C.E. Day ... 54.95 N
Heart of Darkness* ... a.A.
Heroes o Might&Magic ... 49.95
Hexagon Kartell ... 64.95
Hexen ... 49.95
Hexen Mission Disk ... 29.95
Holiday Island ... 69.95
Hugo 3 ... 59.95
Hugo 4 ... 59.95
Hunter hunted ... 79.95
Hyperblade ... 79.95
I have no mouth but I must* ... 69.95
Imperium Galactica* ... 69.95 P
Interstate '76* ... 79.95
Iron & Blood* ... 69.95
Iron Man / XO* ... 59.95
Jagged Alliance 2* ... 69.95
Jetfighter 3 ... 69.95
Jewels of the Oracle ... 79.95
King's Quest Collection 1-6 ... 69.95
Kingdom of Magic ... 69.95
Klik & Play ... 39.95
Krazy Ivan Win95 ... 74.95
Lands of Lore 2* ... 84.95
Leisure Suit Larry 7 ... 69.95 P
Lighthouse ... 79.95
Lode Runner online* ... 79.95
Lord of the Realm 2 ... 69.95 P
M1 A2 Abrams* ... 84.95
Mad TV 2 ... 69.95
MAG ... 69.95
Magic the Gathering* ... 79.95
Marble Drop* ... 54.95 N
Martini Racing ... 24.95
Marty 2* ... 59.95
Master of Orion ... 29.95
Master of Orion 2 ... 74.95
MAX ... 69.95
MDK* ... 79.95
Mechwarrior 2 dt. ... 69.95
Mech 2 Data Disc ... 39.95
Mechwarrior 2 + Data ... 49.95
Mechwarrior: Mercenaries ... 79.95
Mega Race 2 ... 54.95
Metal Lords* ... 77.95
Mission Force Cyberstorm ... 69.95
Monopoly ... 54.95
Monster Trucks Madness ... 69.95
Monty Python's Ritter d. Kok. ... 64.95
bat 3 Win 95* ... 69.95 N
Moto X ... 69.95
Mummy ... 79.95
Myst dt. ... 64.95
NBA Hangtime* ... 69.95 N
Nascar Racing 2 ... 74.95
NBA Jam Extreme* ... 72.95
NBA Live 97 ... 69.95
Need for Speed Spec. Ed. ... 74.95
Nemesis* ... 69.95
Net Zone* ... 59.95
Nihilist ... 54.95 P
Normality ... 74.95
NFL Quaterback 97 ... 64.95
NHL Hockey 97 ... 69.95
NHL Open Ice* ... 69.95
Night of the Monsters* ... 79.95
Obelix Win95* ... 44.95 N
Olympic Games ... 64.95
Olympic Gold* ... 49.95
Olympic Soccer ... 64.95
Orionburger ... 62.95
Othello ... 34.95
Panic in the Parc* ... 74.95
Panzer Dragoon ... 64.95 P
Panzer General 2 ... 39.95

Perfect Weapon* ... 59.95 N
Petko* ... 64.95
Phantasmagoria ... 77.95
Phantasmagoria 2 ... 69.95 P
Pinball 97* ... 52.95
Pinball 95 Trybid* ... 39.95 N
Pinball Wizard 2000 ... 59.95
Pirateninsel* ... a.A.
Pirates! Gold ... 34.95
Pocahontas ... 79.95
Pole Position ... 64.95
Police Quest SWAT ... 69.95
Power Play Hockey* ... 59.95
Privat Eye* ... 64.95 N
Privateer 2: The Darkening ... 79.95
Privateer 2 Special (+Priv 1) ... 94.95 N
Project Paradise* ... 64.95
Puppen, Perlen & Pistolen ... 69.95
Putty Squad* ... 69.95
QAD* ... 64.95 N
Quest for Glory Collection ... 64.95
Rally Racing 97 ... 74.95
RAN Compilation ... 39.95
Raven Project* ... 57.95
Rayman ... 34.95
Realms of Haunting ... 74.95
Rebel Assault 1 + The Dig e. ... 49.95 N
Rebel Assault 1+2 e. ... 49.95 N
Reloaded* ... 54.95 N
Rendezvous im Weltraum ... 79.95
Renegade 2* ... 54.95
Return Fire ... 64.95
Riot* ... 59.95 N
Riddle of Master Lu ... 69.95
Ripper ... 39.95 P
Risiko Win95 ... 69.95 N
Road Rash Win95 ... 49.95
Robotron X* ... 74.95
Rückkehr nach Krondor* ... 64.95 N
Safecracker* ... 69.95
San Franc. PD Homicide* ... a.A.
Sand Worriors ... 69.95
Santa Fe Mysteries ... 64.95
Schleichfahrt ... 69.95
SEGA Rallye ... 69.95
Sensible World of Soccer ... 49.95
Sensible W. of Soccer Update ... 24.95
Sentiene* ... 69.95 N
Shannara ... 69.95
Shattered Steel ... 69.95
Sherlock Holmes ... 69.95
Silent Hunter ... 64.95
Silent Steel ... 49.95
Sim City 2000 ... 79.95
Sim Copter ... 69.95
Sim Park ... 69.95 P
Sim Tunes* ... 54.95 N
Sim Weihnachtspaket ... 64.95
Simon 1+2 Special ... 49.95
Sonic ... 49.95
Soul Hunt* ... 59.95
Soviet Strike* ... 79.95
Space Trader Win95* ... 59.95
SPQR* ... 64.95
Star Control 3 ... 79.95
Star Gate ... 44.95
Star General Win95 ... 64.95
Star Gladiator ... 84.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection ... 49.95
S.T.O.R.M. ... 64.95
Steel Panthers 2* ... 64.95 N
SU 27 ... 49.95 P
Super Bubsy Win95 ... 74.95
Super Motocross* ... 64.95
Syndicate Wars ... 69.95
Synergist* ... 69.95
Terminator Sky Net ... 39.95 P
Terror Trax* ... 34.95
Terra Nova ... 69.95
TPX 2000 Eurofighter+Data ... 79.95
TFX EF 2000 Data ... 29.95
TFX Super EF 2000 Win95 ... 84.95
The Muppets inside ... 64.95
Tie Fighter SVGA ... 69.95
Timelapse ... 69.95
Tiny Troops* ... 64.95
The Devide* ... 54.95 N
The Fallen* ... 64.95 N
The Mutation of J.B. ... 39.95 N
The Simpsons* ... 59.95
Theme Hospital* ... 54.95 N
Think-X ... 37.95
Time Commando ... 69.95
Time Gate Win95 ... 64.95 N
Tomb Raider ... 69.95
Toonstruck ... 69.95
Total Control ... 42.95
Total Distortion* ... 69.95
Total Mania* ... 64.95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e ... 69.95
Tunnel B1 ... 79.95
Twisted Metal Win95* ... 59.95
Ultimat Mix* ... 64.95
Urban Runner ... 59.95
US Navy Fighter 97 Win95 ... 79.95
Viking Conquest* ... 59.95
Virtua Fighter ... 59.95
Warcraft 2 ... 69.95
More War: 100 neue Levels ... 24.95
Warcraft 2 Data ... 24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data) ... 79.95
Warhawk Win95* ... 59.95
Warwind ... 59.95
Williams Arcade Greatest* ... 49.95
Wing Commander 4 ... 54.95
Wipeout 2097* ... 69.95 P
Wizardry Gold* ... 69.95
Worms incl. Data ... 69.95
Worms Data: Reinforcem. ... 29.95
WWF in your House ... 64.95
X-Car ... 69.95 N
X-Men* ... 69.95
X-Wing vs. Tie Fighter* ... a.A.
Z ... 64.95
Z Director's Cut ... 19.95
Z + Z Director's Cut Bundle ... 69.95 N
Zombieville* ... 74.95
Zone Raiders* ... 64.95
ZPG* ... 67.95 P
Zork: Nemesis ... 74.95

Ein Office Paket muß 500 DM kosten?

SoftMaker Home Office 9,95

= Logo Maker, 500 Cliparts, 200 Fotos, 300 Schriften und ...

TextMaker Home Textverarbeitung	DataMaker Home Datenbank	PlanMaker Home Tabellenkalkulation
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtsschreibprüfung	dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.	84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Star Trek

Star Trek 25th anniversary ... 24.95
Star Trek 2 ... 24.95
Deep Space 9 ... 69.95
Next Gen. Final Unity dt. ... 39.95

Golf

PGA Tour 486 Classic ... 29.95
Links LS ... 84.95
Links 386 + 2 Plätze ... 69.95
Platz Castle Pines ... 49.95
Platz Cog Hill ... 49.95
Platz Devil's Island ... 49.95
Platz Mauna Kea ... 49.95
Platz Pelican Hill* ... 49.95
Platz Pinehurst 2* ... 49.95
Platz Prairie Dune ... 49.95
Platz Riviera ... 49.95
Platz Troon North ... 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* ... 69.95
Flight unlimited Win95 ... 69.95
Flugsimulator 6.0 dt. ... 79.95 P
Flugsimulator 5.1 dt ... 79.95 P
FS FX upgrade ... 79.95
FS Designer Win* ... 69.95
FS Flight Adventures 1 ... 59.95
FS Flight Shop ... 79.95
Final Approach ... 39.95
Moving Map 2.0 ... 69.95
Navigator 6.0 ... 44.95
Rescue Air 911 ... 69.95
Schiratti Commander ... 59.95
Scenery & Object Design. ... 79.95
Aircraft Collections je ... 49.95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)
Szenerien:
Europe 1 ... 54.95
Europe 2 ... 59.95
Deutschland TOP 1-7 je ... 44.95
Multimedia München 2 ... 49.95
Kanariische Inseln ... 59.95
Karibische Inseln* ... 44.95
Madrid ... 44.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. ... 79.95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
Essential Selection Flight ... 29.95 N
1942 Pac. Air War, Fleet Def., Wings of Glory
Essential Selection Bussiness ... 29.95 N
Transport Tycoon, Theme Park
funsoft Strategie Edition ... 49.95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
funsoft Simulations Edition ... 49.95
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele ... 39.95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack ... 79.95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs ... 39.95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Lucas Arts Air Combat ... 39.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Megapack 6 ... 79.95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
Westwood Compilat. ... 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	74,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	54,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten ... 64.95
Entdecke das Land der Pharaonen
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs ... 39.95
u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit ... 79.95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Lexikon des intern. Films ... 119.95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Ultra Pack 2 ... 79.95
Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Speicherbausteine PS/2 60ns
8 MB EDO ... 44.95
16 MB EDO ... 109.95
32 MB EDO ... 224.95
günstige Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks
Notebook Joystick Karte ... 149.95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Alfa Dread Joypad ... 29.95
Alfa Twin Box ... 29.95
CH Products
Flightstick ... 59.95
Flightstick Pro ... 99.95
F 16 Flight Stick ... 74.95
F 16 Combat Stick ... 129.95
F 16 Fighter Stick* ... 189.95
Virtual Pilot ... 119.95
Virtual Pilot Pro ... 169.95
Throttle ... 129.95
Throttle Pro ... 169.95
Pedals+Nascar Rac. light. ... 99.95
Pedals Pro ... 169.95
Gravis
Gamepad ... 29.95 P
Gamepad Pro ... 49.95
Analog Pro ... 39.95 P
Blackhawk ... 49.95
Thunderbird ... 79.95
Firebird 2 ... 129.95
Grip + 2 Game Pads ... 149.95
Grip 2er Pack ... 49.95
Logitech
Thunderpad ... 29.95
WingMan light ... 44.95
WingMan extreme ... 79.95
Warrior ... 119.95
Microsoft
Sidewinder Gamepad ... 69.95
Sidewinder Pro ... 84.95
Sidewinder Pro+Fury ... 109.95
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkrad ... 149.95 P
TM Formula T2 Lenkrad ... 219.95

Soundkarten
Gravis Ultrasound ACE ... 169.95
Gravis Ultrasound P&P ... 229.95
SB 16 VE IDE Plug& ... 159.95
SB 32 Plug&Play ... 219.95
Yam. Wavetable Upgrade ... 199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8

Game It!
Marktgäßle
Stadtgrabenstraße

Kempten:
In der Brandstatt 6



FALLEN

Einsteigerfreundliche

Mit einer Mixtur alter Erfolgsrezepte geht Interactive Magic diesmal auf Nummer sicher

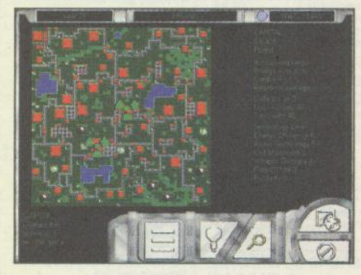
Seit Bullfrog vor rund vier Jahren mit der Veröffentlichung des SF-Gassenhauers "Syndicate" die These der in Zukunft zu erwartenden Vorherrschaft von Konzernen auch für den Computerspieler zum Allgemeinwissen machte, findet sich diese Theorie in der Story bald jedes Science-Fiction-Spiels wieder. In "Fallen Haven" ist es die Matsusony-Laanson-Corporation, die zwar die Besiedelung von Planeten finanziert, in gleichem Zuge jedoch dafür sorgt, daß sich die einzelnen Kolonien miteinander verfeinden, um so am kräftig florierenden Waffenhandel zu profitieren. Durch krassen Bevölkerungszuwachs zur ständigen Expansion gezwungen, stößt eine Erkundungssonde schon bald auf einen bereits bewohnten Mond. Dort hausen die Tauranier, zu allem Unglück eine Kriegerrasse, die scheinbar nur auf Eindringlinge in ihr Sonnensystem gewartet hat, um einen Blitzableiter für ihre Alien-Aggressionen zu finden. Für ihren Vergeltungsschlag haben sie sich den jüngst von den Menschen besiedelten Planeten New Haven ausgesucht. Eigentlich hat man dort schon Scherereien genug. Die Provinzen liegen durch ständige Grenzstreitigkeiten miteinander im Clinch, und selbst nach Landung der Aliens findet kein Bündnis statt. Unvernünftig? Stimmt. Doch das liegt in diesem Falle ganz im Sinne der Spielidee. Ihr müßt von den 15 Provinzen New Havens möglichst viele unter Kontrolle bringen, bevor der außerirdische Aggressor bis zu Eurem Stützpunkt vorstoßen kann. Damit Euch das nicht ganz einfach gemacht wird, residiert in jeder Provinz eine neutrale Streitmacht, deren einziges Interesse es ist, ihre Heimat zu verteidigen. Gelingt es Euch, diese Armee zu bezwingen, gehen sämtliche verbleibenden Gebäude der Provinz in Euren Besitz über. Bergwerke sorgen für den Abbau von Rohstoffen, die Credits entsprechen und mit denen Ihr den Bau von anderen Gebäuden und Einheiten bezahlen müßt. Kraftwerke produzieren die zum Betrieb der Ansiedlung notwendige Energie. In Laboratorien werden Forschungspunkte erarbeitet, die für das Verbessern der Technologie-Level in sechs verschiedenen Bereichen wie z.B. Bewegung, Feuerrate und Panzerung verwendet werden können. Raketenabwehranlagen geben Euch die Chance, anfliegende Nuklear-Raketen vor deren Aufschlag abzuschießen. Dies gelingt allerdings nur dann, wenn Euer Raketentechnologie-Level mindestens dem des Angreifers entspricht. Im Atomraketensilo könnt Ihr die Marschflugkörper auch selbst herstellen. Mit einer Radarstation vermögt Ihr einen Blick auf den Bauplan angrenzender Provinzen zu werfen, nebenbei werden durch dieses Gebäude die Erfolgsaussichten Eurer Raketenabwehr verbessert. Zur Herstellung Eurer Einheiten dienen gleich drei verschiedene Strukturen: In der Kaserne "entstehen" zwei Arten von Bodentruppen, die Fabrik stellt vier Sorten Kettenfahrzeuge her, im



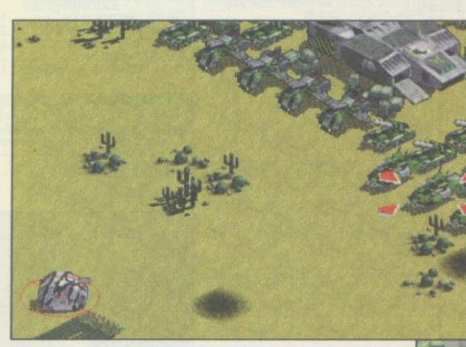
Die Landeschiffe geben ihre tödliche Ladung preis



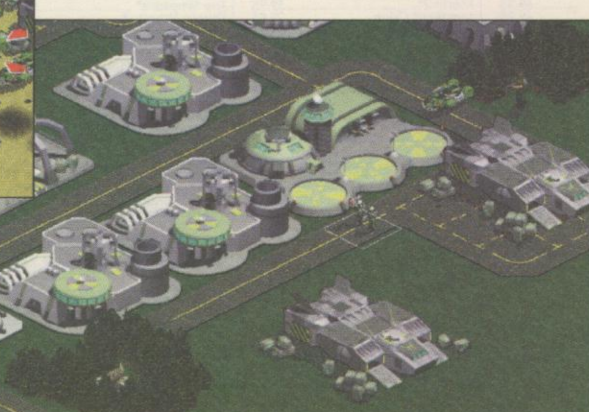
Das Hauptquartier der Tauranier steht unter Beschuß



Der geplante Aufschlagort der Raketen wird festgelegt



Ein schwerer Panzer der Tauranier im Visier



In der terranischen Hauptprovinz Haven wird kräftig expandiert

HAVEN

Strategie rundenbasiert



Der grüne Pfeil zeigt an, daß die rot markierte Einheit noch in die Fähre paßt

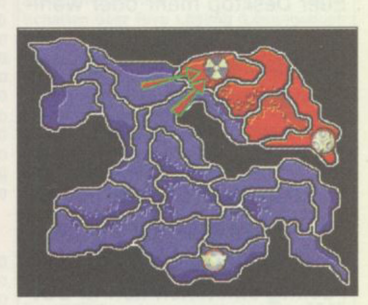
Eine Enzyklopädie gibt Informationen über sämtliche Gebäude und Einheiten ▼



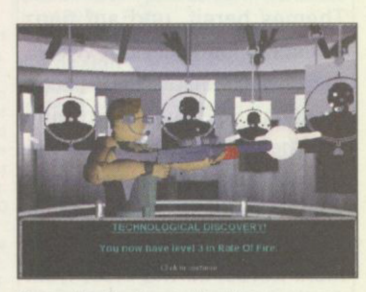
Die Panzerfabrik mit ihren zur Fertigung bereitstehenden Modellen

Gravport werden drei Varianten von Luftkissenfahrzeugen zusammengenietet. Selbstverständlich könnt Ihr nicht von Anfang an sämtliche Einheiten-Typen bauen, sondern müßt Euch den technischen Fortschritt erst verdienen. Lediglich ein Gebäude dürft Ihr nicht selbst errichten. Die Schiffswerft, in der Eure **Landefähren** gefertigt werden, ist nur einmal in Eurer Hauptprovinz vorhanden. Verliert Ihr sie, ist das Spiel so gut wie gelaufen, denn Überraschungsangriffe bis in die hintersten Provinzen des Feindes fallen somit flach. Bis zu drei dieser jeweils acht Einheiten fassenden Landefähren dürft Ihr konstruieren, was bedeutet, daß sich eine Invasionstruppe von maximal 24 Units zusammenstellen läßt. Über der anzugreifenden Provinz angekommen, bestimmt Ihr auf einer Karte den strategisch günstigsten Landungsort. Einmal entladen, agieren und schießen Eure Einheiten unter Verbrauch von Aktionspunkten. Dabei können bei jeder Bewegung Restpunkte für einen Verteidigungsschuß reserviert werden. Ist der Gegner am Zug und kommt in die Reichweite einer auf diese Weise in Feuerbereitschaft gehaltenen Einheit, wird diese das Feindvehikel selbstständig anvisieren und beschießen.

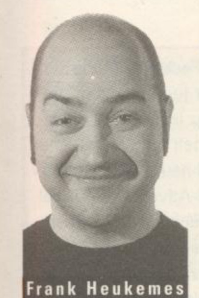
Spielziel ist es, sämtliche Provinzen so auszubauen, daß sie ertragreich wirtschaften, um so beständig immer perfektioniertere Units nachbauen zu können, die schließlich die besonders geschützte Hauptprovinz der Aliens angreifen müssen. Wer will, darf auch den Spieß umdrehen und die Eindringlinge aus dem All gegen die verteidigende Menschheit führen. *fh*



Geschafft: Den Tauraniern wird auf die Pelle gerückt



Gerade haben die Terraner gelernt, besser zu zielen



Frank Heukemes

GUT Wer keine Innovationen erwartet, vom momentanen Echtzeit-Strategie-Hype genug hat und lieber zwischen zwei Zügen in aller Ruhe seine Vorgehensweisen austüftelt, wird sich in "Fallen Haven" bestens aufgehoben fühlen. Die Möglichkeit des Kolonieausbaus mit allerhand Gebäuden und Schutzvorkehrungen und die ständige Angst vor Raketenangriffen und Invasionen selbst in der hintersten Provinz, geben dem ebenso betagten wie erlesenen "Nectaris"- und "Battle Isle"-Spielprinzip neue Impulse. Besonders Einsteiger werden durch die einfache Zugänglichkeit angesprochen. Obwohl die Grafik statisch wirkt und mit nur drei Landschaft-Sets abwechslungsreicher sein könnte, genügt sie doch den Anforderungen an ein grundsolides Strategiespiel. Mit einer spektakuläreren Grafik und leichten Verbesserungen an der Künstlichen Intelligenz hätte "Fallen Haven" sogar ein Prädikat einheimsen können. Interactive Magic ist zumindest auf dem richtigen Weg, sich aus der speziell auf dem Strategie-Sektor erfahrenen Misere hinauszumanövrieren.

Name .... **Fallen Haven**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Interactive Magic
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 30 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... mit CD-Player und .... Enzyklopädie

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **60%**
Sound **69%**
Spielspaß

75%

BEAVIS & BUTT-HEAD
Game Packs

Heh, heh...like, eeeeh, these games suck!

ACCESSOIRES

Die CDs Nummer drei und vier (ebenfalls für je 25 Mark im Angebot) enthalten zwar keine Spiele, sind aber ungleich empfehlenswerter, als die hier getesteten Silberlinge. "Screen Wreckers" enthält zehn gut gemachte Bildschirmschoner die Euer Desktop mehr oder weniger verunstalten und sogar Sounduntermalung bieten. "Makeover" schließlich ist der klare Favorit des Quartetts. Dieses Package beinhaltet eine MS Plus!-ähnliche Engine, mit der Ihr das Erscheinungsbild Eurer Oberfläche komplett auf B&B-Feeling einstellen könnt. Dutzende von Cursors, Wallpapers und Sounds stehen in mehreren Themes bereit, und auf ganz schlimme Fanatiker mit WIN95 harren auch animierte Desktops (original B&B-Avis) und eine sprechende B&B-Uhr. Dieses Teil ist wirklich witzig und hier stimmt endlich das Preis/Leistungs-Verhältnis, denn für 25 Mark werdet Ihr MS Plus! wohl nirgendwo bekommen.

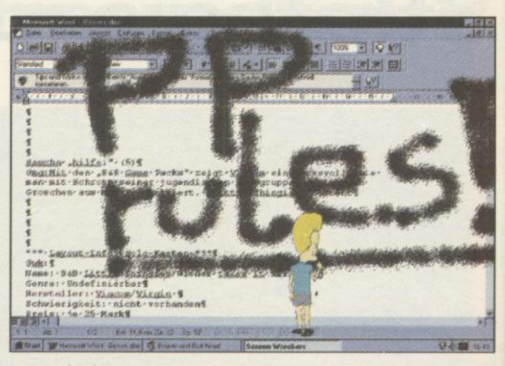
Spätestens seit ihrem vielversprechenden Einstieg in die Computerspiele-Welt, sollten die beiden MTV-Chaoten Beavis und Butt-Head auch in PC-Benutzerkreisen einschlägig bekannt sein. Gut ein Jahr nach dem gelungenen Debut mit "Virtual Stupidity" schicken sich die Schwachköpfe erneut an, Computerspielern in aller Welt den "American way of white trash" näherzubringen. Gleich vier CDs im "Low Price"-Bereich – zwei mit allerlei unnützen **Accessoires** und zwei mit Spielen – bietet Viacom Newmedia jetzt für B&B-Geschädigte an. Bei der ersten Spiele-CD handelt es sich um eine Sammlung von sieben Mini-Games, wobei vier davon schon aus "Virtual Stupidity bekannt sein sollten:

Air Guitar: Auf einem rudimentären Keyboard könnt Ihr eine Oktave rauf- und runterklimpern, wobei B&B die Töne entweder rülpsend oder furzend zum Besten geben oder aber im Duett gröhlen. Eure schönsten Songs könnt Ihr dann sogar aufnehmen.

Bug Justice: Die bekannte Schlacht zwischen Beavis und den Käfern. Bewaffnet mit einer Lupe müßt Ihr versuchen, Eure Bonbon-Vorräte gegen immer neue Horden von Käfern zu verteidigen, merke: Only a burning bug is a good bug!".

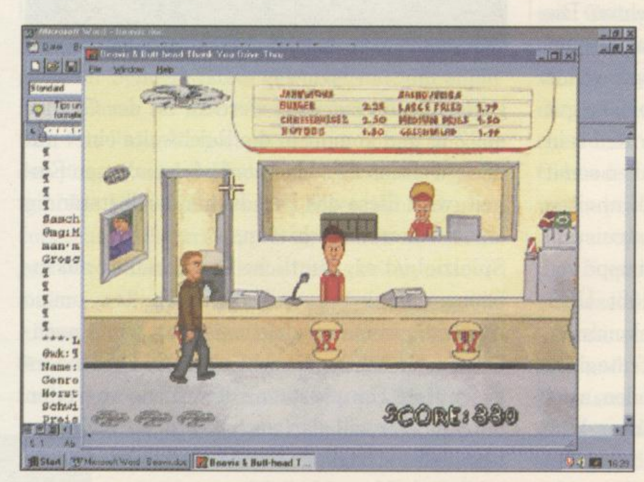
Court Chaos: Mit der Tennis-Kanone gegen Yuppies in Weiß, kämpft um Euren Ruf auf dem Centre-Court!

Hock-A-Loogie: Lustiges Zielspucken vom Schuldach. Autos, Radfahrer und Rektoren-Glatzen





Ganz oben: Beavis weiß, was gut ist. Das „Cornholio"-Theme im Einsatz (oben)

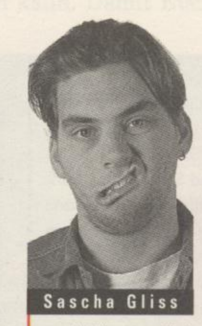


Sogar Herr Steinlechner besucht „Burger World"



B&B in Action: rülpsen, furzen, gröhlen...

HILFE



Sascha Gliss

Mit den "B&B Game Packs" zeigt Viacom eindrucksvoll, wie man mit Schrott seiner jugendlichen Zielgruppe den letzten Groschen aus dem Kreuz leiert. "Little Thingies" z.B. besteht aus sieben Mini-Spielchen auf "Game and Watch"-Niveau, von denen gerade mal drei neu sind: die restlichen vier stammen allesamt aus dem B&B-Adventure "Virtual Stupidity". Mit einem Interaktions-Grad, der ungefähr auf "Space Invaders"-Niveau liegt und völliger Abwesenheit irgendeiner Langzeitmotivation (außer Punkten gibt's nix zu holen) dürften die sieben "Meisterwerke" selbst den eingefleischtesten B&B-Fan nach kürzester Zeit nerven. Die zweite Software-Katastrophe erwartet Euch mit "Wiener takes it all!". Dieses "Spiel" ist zwar nicht ganz so überflüssig wie "Little Thingies", beinhaltet es doch sogar ein wenig Allgemeinbildung, aber trotzdem ziemlich nutzlos. Nach spätestens einem Durchgang jedoch wird auch dieses Programm da landen, wo es hingehört: Im WIN95-Papierkorb.



Bikini-Babes rule! B&B als Quiz-Show „Genies"

wollen fachgerecht angeschleimt werden, sehr geschmackvoll.

Change It: Butt-Head muß mit seiner Remote ein halbes Dutzend Fernseher umschalten, wobei auf allen stets ein möglichst "cooles" Programm laufen sollte.

Thank you Drive-Through:
Beavis brät im "Burger World" Patties und Ratten, während Ihr als Butt-Head den Fraß unter die Leute bringt. Ab und an kommen Todd und Konsorten am Drive-Through vorbei und wollen natürlich prompt bedient werden, sonst is' ruck zuck die Fresse dick!

Wrecked 'em Ball:
Butt-Head schmeißt Freßkram und Abfall aus einer abrißreifen Nacho-Fabrik, Ihr müßt den Krempel mit Beavis fangen, damit er sich in den allmächtigen "Cornholio" verwandeln kann.
Die zweite CD enthält nur ein Spiel, eine Mini-Gameshow namens "Wiener takes it all!". Hier schaut Ihr B&B über die Schulter und müßt alltägliche Fragen für geistig Minderbemittelte und/oder B&B-Trivia-Fanatiker beantworten und Eure Allgemeinbildung unter Beweis stellen – für unsere beiden Helden wären die Fragen allemal zu schwer. Nach zehn bis 30 Fragen wird abgerechnet und Ihr könnt Euch entweder als "cool Dude" oder "Loser" fühlen. *sg*

Name	**Wiener../Little Thingies**
Genre	Undefinierbar
Hersteller	Viacom/Virgin
Niveau	nicht vorhanden
Preis	je 25 Mark
Spieler	1-3/1
System	Win'95
Festplatte belegt	51/0 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

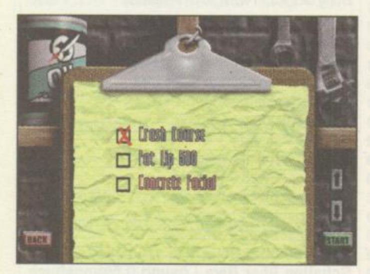
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **35%**
Sound **51%**
Spielspaß

WIENER	THINGIES
16%	21%

ROCKET JO

Mühselig aber stetig klettert Rocket Science aus dem Tal der tiefen Wertungen

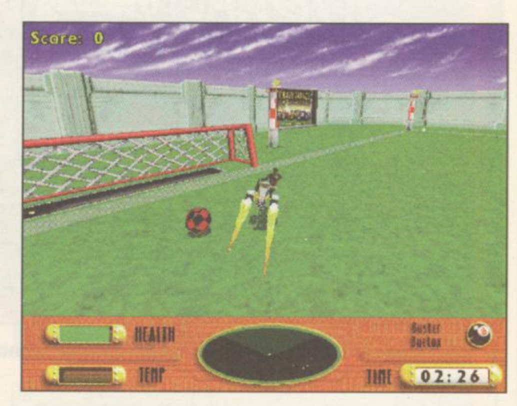


In jedem Spielmodus gibt es fünf Ligen mit jeweils neuen Wettkampfarenen



Utopische Sportarten, die in der Realität entweder physikalisch unmöglich oder einfach nur mörderisch wären, haben in der Geschichte des Computerspiels eine lange Tradition. Die beiden "Speedball"-Teile von den Bitmap Brothers genießen Klassikerstatus, erst vor kurzem brachte Activision die Eishockeymutation "Hyperblade" heraus. Auch die bislang mit ausschließlich mäßigen Produkten gesegnete Firma Rocket Science hofft nun, in der Nische der Brutalowettkämpfe einen Stammplatz ergattern zu können. Kern des "Rocket Jockey"-Konzeptes sind hochgezüchtete Raketenbikes, deren Fahrer ihre Kräfte in mit Betonmauern eingefaßten Sportstätten messen. Bauartbedingt haben die fliegenden Untersätze zwar eine enorme Höchstgeschwindigkeit, sind jedoch nicht gerade wendig. Einmal gestartet, lassen sie sich nicht ohne weiteres abschalten, die Wirkung der Bremsen ist ebenfalls nicht vertrauenerweckend. Um nicht ständig gegen Wände zu knallen, mußten sich die Jockeys also etwas einfallen lassen: Sie befestigten links und rechts an ihren Raketen Kabelharpunen, mit deren Hilfe sie sich an allen erdenklichen Gegenständen festklammern können. Klinkt sich der Fahrer nun mit einem Fangseil an einem der zahlreichen in der Sportstätte verteilten Pfosten fest, fungiert dieser als Rotationsachse. Dadurch sind blitzschnelle Drehungen in jede beliebige Richtung möglich.

Natürlich kamen die ruppigen Athleten schnell auf dumme Gedanken. So ein Kabel taugt schließlich nicht nur zu friedlichen Wendemanövern, sondern auch zu recht hinterhältigen Attacken. Sowohl gegnerische Bikes als auch die Fahrer selbst können

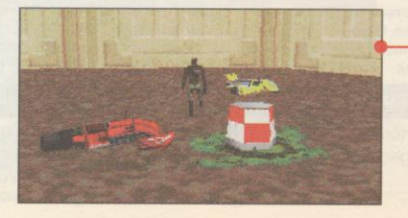


„Rocket Ball": Buster Buetox unmittelbar vor dem wohlverdienten Torerfolg

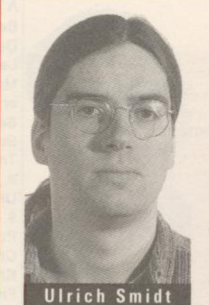
ins Schlepptau genommen werden, um sie ein Weilchen durch den Dreck zu schleifen bzw. gegen eine Wand zu knallen. Wurde ein Fahrer von seiner Maschine geschleudert, wird er zu Fuß versuchen, so schnell wie möglich zu ihr zurückzukehren – sofern es sein Gesundheitszustand zuläßt. Unter bestimmten Umständen ist ein Abstieg auch durchaus gewollt, dann nämlich, wenn in der Nähe das herrenlose Gefährt eines Rivalen herumliegt. Wenn die eigene Maschine so schwer beschädigt wurde, daß sie zu explodieren droht, ihre Manövrierbarkeit eingeschränkt oder das Fundobjekt höherwertig ist, empfiehlt sich ein **Wechsel**.

Das Regelwerk der Raketenreiter kennt drei verschiedene Spielarten: Beim "Rocket Racing" müssen Kurse aus Toren und Pylonen durchfahren werden. Die Herausforderung besteht darin, eine bestimmte Anzahl an Runden innerhalb eines Zeitlimits zu bewältigen. Extrapunkte winken für Fouls an den Computergegnern, die hier als Geisterfahrer unterwegs sind. "Rocket Ball" erinnert ein wenig an Polo. Es kommt darauf an, sich die auf dem Rasen herumliegenden Bälle (es gibt





Abschleppaktionen enden meist damit, daß der Hintermann Raketenteile einbüßt



Ulrich Smidt

GEHT SO

Um ein Haar ist der Flopgarant Rocket Science an seinem ersten "Gut" vorbeigeschrammt. Vom Gameplay her gibt es am Raketenritt nämlich erstaunlich wenig auszusetzen. Sicher, das Handling der Feuerstühle ist gewöhnungsbedürftig, doch das Grundprinzip ist pfiffig und mit so vielen Gimmicks angereichert, daß sich auch nach längerer Zeit keine Langeweile einschleicht. Der spaßigste der drei Spielmodi ist eindeutig "Rocket War", die anderen beiden Disziplinen haben der puren Lust an der Zerstörung nichts Ebenbürtiges entgegenzusetzen. Kommen wir zum großen Haken, der Technik: Kein mir bekanntes Spiel verlangt als Mindestkonfiguration einen P90 mit 16 MB RAM, läuft dabei erst ab 32 MB und 133 MHz in hoher Auflösung halbwegs flüssig und offeriert gleichzeitig eine so kärgliche Grafik wie "Rocket Jockey". So ein Mißverhältnis deutet auf erhebliche Defizite in der Programmierkunst der Macher hin. Wenn dieses Manko beseitigt werden kann und das Ideenfüllhorn nicht versiegt, steht Rocket Science eine große Zukunft bevor.

CKEY

diverse Varianten mit unterschiedlichen Eigenschaften) per Fangseil zu schnappen und in ein beliebiges Tor zu schleudern. Gewonnen hat die Partie, wer die vorgebene Mindestanzahl an Toren schießt und auch darauf achtet, daß er nicht von dem oder den Gegner(n) überflügelt wird. Die Königsdisziplin ist jedoch der "Rocket War". In diesem Modus ist jedes Mittel recht, um sicherzugehen, daß man nach Ablauf des mehrminütigen Countdowns der letzte Überlebende des Matches ist. Also wird hemmungslos gerammt, geschleift und getreten. Von den tödlichen Minen auf dem Feld sollte sich der vorsichtige Jockey tunlichst fernhalten, waghalsige Naturen können aber natürlich auch hier wieder ihre Kabelharpune aktivieren, um den Sprengkörper an die Rivalen zu verfüttern.

Autsch! Wasserski ohne Ski und Wasser sollte man lieber den Profis überlassen.



Diese Ringe versorgen Euch mit Extras

Ein Netzwerkmodus ist entgegen der Aussage auf der Packung zur Zeit nicht enthalten, der entsprechende Patch wird demnächst von der Webpage des Herstellers downloadbar sein. Voraussichtlich findet Ihr ihn auch auf einer unserer nächsten Heft-CD-ROMs. *us*

Name ....**Rocket Jockey**
Genre ....Sport
Hersteller .Rocket Science/Segasoft
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler ....1 bis 6

System ....Win'95
Festplatte belegt ....55 MByte
RAM-Ausstattung ......16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Gamepad, Joystick
Extras ....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 59%
Sound 73%
Spielspaß 64%



SEGA
Zwischen Action

Der fast schon legendäre Automaten- und Konsolenhit ist auch am PC für Rennsportfans aller Art eine gute Wahl



Oh weia, das sieht ja aus wie eine "Bleifuß 2"-Kopie, mag sich jetzt mancher Leser denken – und liegt damit komplett daneben. In Wirklichkeit existiert "Sega Rally" in praktisch gleicher Form bereits seit Herbst 1994; damals tauchte der **Automat** (mit zusätzlicher Force-Feedback-Technologie) in den Spielhallen auf, ca. ein Jahr später war die Umsetzung für Segas 32Bitter "Saturn" im Laden erhältlich. Bis heute zählt es im Programm der kränkelnden Konsole zu den Highlights und gilt immer noch als Referenz in Sachen Steuerung und Spielbarkeit. Bei der Konvertierung auf den PC gab sich Sega mehr Mühe als bisher gewohnt. So fand unter anderem auch ein Modem-/Netzwerkmodus, leider nur für maximal zwei Spieler, einen Weg aus den fernöstlichen Entwicklungslabors der hauseigenen "AM3"-Programmiertruppe.

Die Spieloptionen blieben dagegen unberührt. Der komplette Automat kam im "Arcade"-Modus auf der CD unter. Hier muß der Pilot eine ansonsten selten anzutreffende Mixtur aus Plazierungs- und Checkpointrennen durchstehen. 15 Konkurrenten verteilen sich auf insgesamt drei Strecken; um Champion zu werden, muß man, vom letzten Startplatz aus losfahrend, nach und nach alle überholen und am Ende der "Mountain"-Piste ganz oben auf



Für ein ruckelfreies Splitscreenduell sollte ein P166 zur Verfügung stehen

dem Siegespodest stehen. Der Witz dabei: Selbst mit noch so guten Zeiten kann man zum Beispiel den ersten Lauf bestenfalls als Neunter beenden, Spannung bis zum Schluß ist also garantiert. Zusätzlich ist der Schwierigkeitsgrad dreistufig variierbar. Er bestimmt ausschließlich, in welchen Abständen die Gegner am Horizont auftauchen – "Hard" steht der fast unmöglich zu schaffenden letzten "Bleifuß 2"-Liga an Herausforderung für den Fahrer in nichts nach. Hatte die Drei-Pisten-Tour Erfolg, geht es sofort auf einen anfangs noch versteckten Bonuskurs, dessen ultraharte Streckenführung so gar nicht zu dem beschaulichen Laubwald- und Seenambiente pas-



Der Stratos ist schneller, aber auch schwieriger zu beherrschen als die beiden anderen Autos

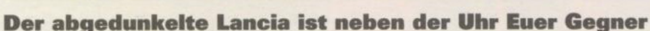


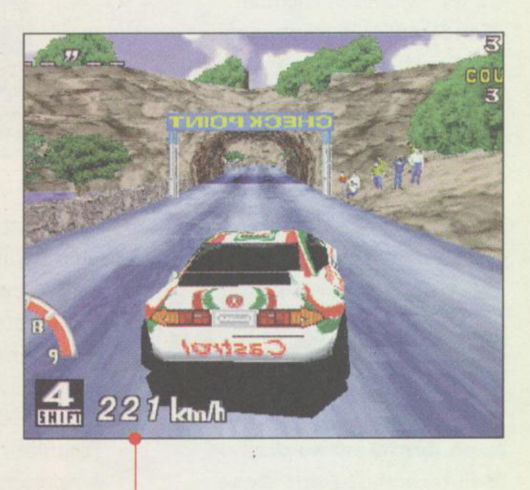
Die Lakeside-Piste ist auch in normalem VGA schön anzusehen

RALLY und Simulation






Der abgedunkelte Lancia ist neben der Uhr Euer Gegner



sen will. Als Belohnung für die Strapazen winkt ein bei Konsolentiteln fast üblicher "Geheimwagen" – ein schnuckliger Lancia Stratos, in den Siebzigern die Rallyelegende schlechthin.
Zweite, ebenfalls hochinteressante Spielvariante ist der "Time Attack"-Modus. Wie der Name schon verrät, kann der Rallyepilot hier seine Bestzeiten auf den verschiedenen Kursen verbessern. Der eigentliche Clou dabei ist der optionale **"Ghost"-Mode**: Wurde die Zahl der Runden vorher auf drei festgelegt, rast Ihr beim nächsten Antreten automatisch gegen den Bestzeitenhalter und dessen "Geisterauto" um die Wette und könnt so bestens Eure eigenen Stärken und Schwächen feststellen. Die Kollisionsabfrage ist dabei selbstverständlich ausgeschaltet. Dritter im Bunde ist der "2-Player-Battle", bei dem zwei Kontrahenten per horizontal geteiltem Splitscreen um Plätze und Sekundenbruchteile kämpfen. Sind die fahrerischen Voraussetzungen zu unterschiedlich, kann einer der beiden Parteien ähnlich wie bei Pferderennen mit einer "Zulage" von mehreren Sekunden bedacht werden. Wie ein kurzer Check mit Redaktionskollege Peter (seines Zeichens fanatischer Fußgänger und rennspielerischer Grobmotoriker) zeigtė, eine äußerst praxistaugliche und spannungsfördernde Idee. Während Ihr im "Arcade"-Modus

CHEATS

Um ohne den schwierigen Gewinn der Meisterschaft mit dem Stratos fahren zu können, im Hauptmenü **X**, **Y**, **Z**, **Y** und **X** drücken. Presst im „Time Attack"- Modus im „Car Select"-Bildschirm dreimal hintereinander gleichzeitig **Y**, **C** und **Enter**, und alle Strecken wollen nun im sog. **Mirror Mode** spiegelverkehrt bezwungen werden. Mit der gleichen Methode, nur statt dem Y ein X (also **X**, **C** und **Enter**), sind die Autos deutlich besser.

ALLE VIER STRECKEN IM ÜBERBLICK



Desert:
Bis auf eine Dreisprung-Kombination und die haarige Zielkurve ein relativ einfach zu meisternder Kurs mit vielen langen Geraden.



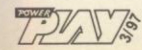
Forest:
Haarnadeln und Highspeedabschnitte wechseln sich auf dieser Piste ständig ab, gemeine Kurvenkombinationen erfordern volle Aufmerksamkeit.



Mountain:
Ohne intensives Training ist in dem Kurvengeschlängel rund um ein Bergdorf keine anständige Zeit zu schaffen, ständiges Driften an der Tagesordnung.



Lakeside:
Dieser Seekurs hat es wahrlich in sich: Nur absolute Champs verbringen mehr Zeit auf der Straße als in den Streckenbegrenzungen.



DIE TUNINGWERKSTATT

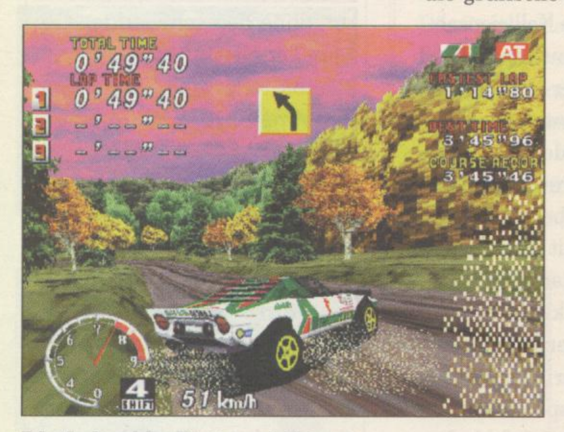
Hier ein kurzer Überblick, mit welchen Mitteln Ihr im „Time Attack“- und „2-Player-Battle“-Modus die Standardgefährte nach Euren Wünschen aufmotzen könnt.
Transmission: Handschaltung macht mehr Arbeit, ermöglicht bei gekonnter Bedienung dafür bessere Zeiten und ist somit nur im „Easy“-Modus verzichtbar.
Handling: Wie träge reagiert der Wagen auf Lenkbewegungen? Je schwieriger der Kurs ausfällt, umso empfindlicher sollte das Fahrwerk eingestellt sein (größerer Wert).



Tires: Paßt die Reifen zur optimalen Griffigkeit den jeweiligen Straßenbelägen an.
Suspension: Als Faustregel gilt: Je ebener die Fahrbahn, umso härter muß die Federung sein.
Blow Off Valve: Ein späteres Abblasen des Überdruckventils verhilft zu mehr Leistung, macht den Wagen aber auch giftiger und damit schwerer steuerbar.
Save: Vergeßt nicht Euer Kfz-Meisterwerk abzuspeichern, sonst ist Frust vorprogrammiert.



Nach dem Gewinn der Meisterschaft folgt diese nette kleine Animation



Die Lakeside-Piste gehört zu den größten Herausforderungen von PC-Rennspielen

mit einem von zwei “Fertigautos” – Lancia Delta oder Toyota Celica, die beiden dominierenden Rallyefahrzeuge der Neunziger – vorlieb nehmen müßt, an denen nichts verändert werden darf, könnt Ihr für “Tima Attack” und “2-Player-Battle” nach Lust und Laune in einem Extraschirm an den 300 PS-Flitzern herumschrauben.
Technisch entspricht “Sega Rally” am PC hundertprozentig der Saturn-Version, die jedoch wiederum gegenüber dem Automaten in bezug auf die grafische Detailfülle einige Federn lassen mußte. Mit dem bereits mehrfach erwähnten “Bleifuß 2” kann die Optik jedenfalls nicht mithalten, wartet aber mit deutlich höheren Frameraten auf. Zusätzlich trüben einige Schnitzer das insgesamt dennoch recht positive Bild. Angrenzende Polygone weisen hin und wieder Spalten auf, andere flackern bisweilen munter vor sich hin. Richtig störend sind nur die teilweise grausamen Texturfehler, von Perspektivenkorrektur ist nicht einmal ansatzweise etwas zu merken und Direct 3D wird leider nicht unterstützt. Die drei wählbaren Fahrzeuge sind zwar bis hin zu den Sponsorenaufklebern sehr detailliert gestaltet, das restliche Statistenfeld geriet dagegen wenig ansehnlich und trägt sein nacktes Karosseriekleid zur Schau. Verzichten müssen die Boliden auch auf jegliche Besatzung; was etwas seltsam ist, da gleichzeitig ein Beifahrer per Sprachausgabe sämtliche Biegungen und Sprunghügel ankündigt. Die Akustik wird schließlich durch altbackene Rocksongs im Stil der 80er Jahre abgerundet, die man nach ein paar Rennen freiwillig wieder abstellt, sowie – als Krönung sozusagen – einen Eunuchenchor, der nach Zieldurchfahrt voller Inbrunst “Finish” oder aber “Game Over, yeah” schmachtet.
Glanzstück von “Sega Rally” ist und bleibt die Steuerung, für die Sega einen Riesenaufwand an Recherchen mit einem echten Toyota Celica betrieben hat. Egal ob Tastatur oder Joystick, ob Ihr direkt durch die Windschutzscheibe oder Eurem Boliden auf den Hintern blickt, besser kann man die Fahrphysik kaum umsetzen. Bei fast keinem anderen Rennspiel entscheidet das reine Fahrkönnen dermaßen extrem über Sieg oder Niederlage. Denn selbst aus scheinbar perfekten Runden sind mit viel Übung und Geduld noch mindestens ein paar Zehntelsekündchen rauszuholen.

mg

SUPER

Michael Galuschka

Operation gelungen – Patient „SegaPC“ lebt. Nach vielen halbherzigen Umsetzungen haben sich die Japaner endlich mal richtig ins Zeug gelegt und präsentieren ein State-of-the-Art-Rennspiel, das Simulations- und Funelemente zu einem stimmigen Ganzen vermischt. Herausragendes Merkmal ist sicherlich die exzellente Steuerung und das damit verbundene Fahrgefühl, wodurch sich “Sega Rally” deutlich von Rasereien der “Ganznett-Kategorie” wie “Rallye Racing 97” oder “Have A N.I.C.E. Day” absetzt. Dank enormer Frameraten kommt die aktuelle Geschwindigkeit gut rüber, prinzipiell merkt man den Landschaften und Fahrzeugen ihr inzwischen stattliches digitales Alter aber doch etwas an. Anständig motzen wollte ich anfänglich über die mageren, zu kurzen vier Strecken. Schließlich sind mir selbst die sieben Stück aus “Bleifuß 2” zu wenig. Doch die Kurven sind dermaßen abwechslungsreich designt, daß der “ich-schaff-die-Biegung-nächstes-Mal-noch-perfekter-Motivationspegel” während des Tests einen neuen Höchststand erreichte.

Name ....**Sega Rally**
Genre ....Rennspiel
Hersteller ....Sega
Niveau ....mittel bis schwierig
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler ....1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System ....Win'95
Festplatte belegt ......5-40 MByte
RAM-Ausstattung ......16 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick

Extras ...Modem-/Netzwerkoption

Grafik **75%**
Sound **63%**

Spielspaß

Solo	Multi
81%	82%

VORSICHT! SCHROTT

T-MEK

Eine schludrige und gänzlich überflüssige Automatenumsetzung

Wer es im Reich des galaktischen Diktators Nazrac zu etwas bringen will, der muß brutal sein. Und zwar nicht nur zu anderen, sondern auch zu sich selbst. Denn er muß eine Serie quälend stumpfsinniger Panzerduelle über sich ergehen lassen, um dem großen Überchef zu zeigen, wie ernstzunehmend seine Karriereambitionen wirklich sind. Auch Ihr strebt eine Spitzenposition in Wirtschaft, Forschung oder Politik des Lacertan-Planetensystems an und habt Euch deshalb mit äußerstem Widerwillen für das dümmliche Turnier angemeldet.

Endlich ist der große Tag gekommen: Den Lieblingstank, Pardon LieblingsMEK, habt Ihr Euch bereits aus einer Auswahl von sechs unterschiedlich konfigurierten Modellen ausgesucht. Zusammen mit drei anderen armen Kerlen werdet Ihr in der ersten von 24 abgeschlossenen Arenen eingepfercht. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr durch Abschuß der anderen Gladiatoren Punkte sammeln. Erwischt es Euch selbst, sinkt die Punktzahl, das Spiel geht jedoch weiter. Logischerweise gelten dieselben Regeln auch für Eure Rivalen. Gelingt es Euch, den ersten Platz bis zum Ende zu halten, setzt sich das Drama in der nächsten, anders gestalteten Manege gegen andere Trottel fort. Je weiter ihr vorangeschritten seid, desto gefährlicher wird auch das Kampfareal selbst. Aus dem Boden steigen dann z.B. Flammensäulen oder Blitze schlagen reihenweise in Eure empfindliche Elektronik ein. Alle paar Runden nervt die Anwesenheit eines besonders widerspenstigen "Warlords", dessen Blechbüchse sich optisch zwar kaum von den anderen Pixelhaufen unterscheidet, aber entschieden besser gepanzert ist. In den "Warlord"-Gefechten ist ein Abschuß endgültig, hier ist also mehr Vorsicht angeraten. Jeder geplättete Panzer hinterläßt eine grüne Lavalampe, im Spiel "Energiekern" genannt. Sammelt Ihr ihn auf, erhaltet Ihr einen Teil Eurer Schildenergie zurück. Euer Magazin für die MEKspezifischen Spezialwaffen (meist Raketen) ladet ihr wieder auf, indem Ihr wild hin- und herspringende blaue **Lichtkegel** durchfahrt.

"T-Mek" basiert auf einem erstmals 1994 in Spielhallen aufgestellten Automaten gleichen Namens. Der interessanteste Aspekt dieses Systems war, daß mehrere Automaten gekoppelt werden konnten, so daß Multiplayersessions möglich waren. Auf dem PC sind Mehrspielermodi nun schon lange nichts ungewöhnliches mehr, "T-Mek" ist mit seiner Netzwerk und Nullmodemoption schon eher unterdurchschnittlich ausgestattet. Wenigstens gibt es hier die doppelte Anzahl an langweilig designten Arenen. Doch auch das kann "T-Mek" nicht mehr vor dem Wertungsdebakel retten. *us*



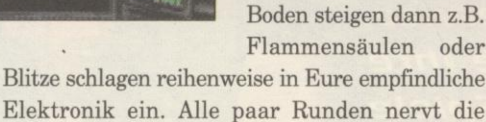

Stellt Euch vor, Onkel Nazrac lädt zum Turnier, und keiner geht hin.



Kaum zu glauben, daß diese Kleckse von Menschenhand gezeichnet wurden



Pfeile am Bildschirmrand zeigen die Richtung des feindlichen Beschusses an



HILFE

Meine äußerste Hochachtung, hiermit ist die Untergrenze des technisch Machbaren endlich neu definiert. Die aus quadratzentimetergroßen Pixeln zusammengeklebten Panzersprites erinnern an futuristische Bügeleisen, bei denen vorn und hinten nur selten voneinander zu unterscheiden sind. Mehr als vier Farben pro Objekt scheinen auch nicht drin gewesen zu sein. Die Polygon-Technik samt zugehörigem Texture Mapping blieb den Programmierern verschlossen – wie zum Geier soll der Eindruck räumlicher Tiefe entstehen, wenn man permanent auf einer monochromen Fläche umhergurkt? Das Chaos in der Arena erlaubt keinerlei taktisches Vorgehen. Wozu auch, die Gegner lassen sich ohnehin immer durch pures Draufhalten erledigen. Nicht anders das Bild in den höheren Levels: Lediglich Feuerkraft und Panzerung der Rivalen verbessern sich. Zu dumm, daß hier weder Kinder gegrillt werden noch Nazisymbole an den Tanks prangen – dann nämlich könnte die BPS ihres Amtes walten und diesen Schund aus dem Verkehr ziehen.

Ulrich Smidt

Name	T-Mek
Genre	Action
Hersteller	GT Interactive
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	7-67 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus Joystick
Extras	keine
Grafik	**9%**
Sound	**12%**

Spielspaß

Solo	Multi
9%	19%

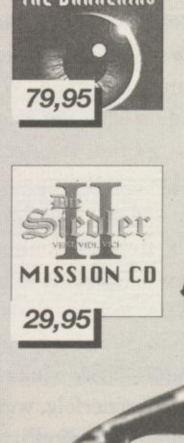
Bilder auf CD



Sonderangebote

Titel	Version	Preis
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery-CD	DV	29,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	**DV**	**29,95**
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	**DV**	**34,95**
Der Reeder	**DV**	**19,95**
Descent	DV	24,95
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	**DV**	**29,95**
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	**DV**	**32,95**
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Grand Prix Manager	DA	29,95
Hanse - Die Expedition	**DV**	**34,95**
Indy Car Racing 2	**DA**	**36,95**
Jagged Alliance	**DV**	**32,95**
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	**DV**	**21,95**
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	**DA**	**19,95**
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	**DV**	**29,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	**DV**	**19,95**
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	**DV**	**29,95**
Psycho Pinball	**DA**	**29,95**
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**29,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**39,95**
Stonekeep	**DV**	**39,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon & World Editor	**DV**	**29,95**
U.S. Navy Fighters	**DV**	**29,95**
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	**DV**	**32,95**
Warcraft	**DV**	**24,95**
Wing Commander 3	**DV**	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95
X-COM	DV	29,95







Spiele Sammlungen

Titel	Preis
Gamebox DV	**44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	**39,95**
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	**39,95**
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	**54,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	**29,95**
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	**57,95**









Das Schwarze Auge 3 CD-ROM 79,95 — Diablo 79,95 — Das Schwarze Auge 3 CD-ROM 36,95





CD-ROM

Titel	Version	Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	**DV**	**42,95**
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow Data Disk	**DV**	**46,95**
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Baphomets Fluch	**DV**	**74,95**
Bazooka Sue	**DV**	**79,95**
Betrayal in Antara	**DA**	**84,95**
Biing!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Bleifuss 2	**DV**	**59,95**
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bubble Bobble Collection	DA	59,95
Bundesliga Manager '97	**DV**	**69,95**
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	**DV**	**72,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	**DV**	**39,95**
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	**DV**	**84,95**
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	**DV**	**19,95**
Creatures (Win 95)	**DV**	**69,95**
Crusader - No Regret	**DV**	**64,95**
Daggerfall	**DV**	**74,95**
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**36,95**
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	**DA**	**74,95**
Diablo (Win 95)	**DA**	**79,95**
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Discworld 2	**DV**	**79,95**
Dominion (Win 95) *	**DV**	**79,95**
Down in the Dumps	**DV**	**74,95**
Dragon Lore 2	DV	79,95
Ecstatica 2	**DV**	**74,95**
Elisabeth I.	DV	69,95
F-22 Lightning II	DV	79,95
FIFA Soccer '97	**DV**	**74,95**
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	**DV**	**84,95**
Formel 1 *	**DV**	**89,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**89,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	**DV**	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	**DV**	**29,95**
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	**DV**	**74,95**
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	62,95
Heroes of Might & Magic 2	**EV**	**84,95**
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	**DV**	**74,95**
Hugo 4	**DV**	**69,95**
Jagged Alliance 2	**DV**	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy *	**DV**	**59,95**
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	**DV**	**82,95**
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	**DV**	**82,95**
Lost Vikings 2	**DV**	**69,95**
Mad TV 2	**DV**	**74,95**
Magic the Gathering *	DV	74,95
Master of Orion 2	**DV**	**84,95**
M.A.X.	**DV**	**79,95**
MDK	**DV**	**79,95**
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	**DA**	**79,95**
NBA Live '97	**DV**	**74,95**
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	**DV**	**74,95**
Orion Burger	DV	79,95
Panzer Dragoon	DA	74,95
Phantasmagoria 2	DA	82,95
Privateer 2	**DV**	**79,95**
Project Paradise	DA	69,95
Rallye Racing '97	**DV**	**74,95**
Realms of the Haunting	**DV**	**79,95**
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	**DV**	**82,95**
Risiko (Win 95)	**DV**	**74,95**
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	**DV**	**69,95**
Sega Rally	**DV**	**74,95**
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**26,95**
Sim City 2000 + Isle + Town	**DV**	**69,95**
Sim Copter	**DV**	**74,95**
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	**DV**	**69,95**
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	**DV**	**86,95**
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	**EV**	**39,95**
TFX: EF2000 Special Edition	**DV**	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Tomb Raider	**DV**	**69,95**
Toonstruck	**DV**	**74,95**
Trek Academy	DV	39,95
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	**DV**	**79,95**
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	**DV**	**86,95**
Warwind (Win 95)	**DV**	**69,95**
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	**DV**	**57,95**
Wizardry Gold	**DV**	**74,95**
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	**DV**	**32,95**
Z	**DV**	**74,95**

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

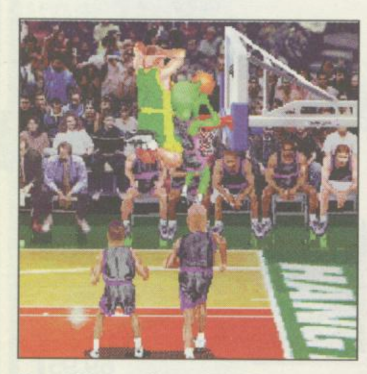
Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

NBA Hangtime

Der Automatenklassiker lädt zum Dunking-Festival

Daß zu erfolgreichen Spielen Nachfolger produziert werden, ist in der Softwarebranche längst gang und gäbe. Williams´ "NBA Jam T.E.", bis dato einer der erfolgreichsten Automaten überhaupt und von Acclaim für die Heimsysteme umgesetzt, kann sich rühmen, praktisch zeitgleich sogar zwei Sprößlinge gezeugt zu haben. Da Acclaim keine neue Lizenz mehr bekam, entwickelten sie in Eigenregie "NBA Jam Extreme", das sich hauptsächlcih durch eine 3D-Engine vom Vorgänger absetzt. Der "echte" Nachkomme "NBA Hangtime", als Automat erneut ein Riesenerfolg, wurde dagegen von Williams selbst unter die Fittiche genommen und erscheint demnächst auch fürs Nintendo 64.

Zur Orientierung: Bei "NBA Hangtime" handelt es sich um keine akkurate Sportsimulation, vielmehr dreht sich alles um spektakuläre Dunks bei gleichzeitiger Mißachtung sämtlicher Basketballregeln. Um erst gar keine langwierigen Spielzüge zu ermöglichen, sind die Teamstärken auf zwei Mann beschränkt, Ihr steuert dabei bis auf Ausnahmen fest einen der beiden Akteure, auch wenn dieser nicht im Ballbesitz ist. Die Steuerung ist in Sekundenschnelle kapiert: Ein Knopf zum Werfen, einer zum Passen, der Dritte dient für den Turbo. Ist dieser aktiviert, leuchtet das Schuhwerk in der Teamfarbe auf und der Spieler ist bereit für besonders spektakuläre Special Moves. Mit etwas Übung gelingen nach einer gewissen Zeit Aktionen wie **Double Dunks** oder beeindruckende Alley Oops. Schafft ein NBA-Profi einen Basketball-Hattrick, also drei Körbe hintereinander, ist er "on Fire" und legt in der Folgezeit nochmal einen Zacken drauf und zwar so lange, bis ein anderer Spieler punktet. Neben Freundschaftsspielen steht noch ein Turniermodus an, in dem Ihr alle NBA-Teams besiegen bzw. einen bestimmten Punkteschnitt schaffen müßt. Bestleistungen und Rekorde speichert das Programm unter einem EC-Karten-ähnlichen PIN-Code, nach dessen Eingabe Ihr auch wieder in eine laufende Saison einsteigen könnt. Eines der neuen Features von "NBA Hangtime" ist der Menüpunkt "Create Players", in dem Ihr Euren komplett eigenen Spielern erschafft. Neben Name, Größe und Fähigkeiten sind als Gag auch gar lustige Köpfe integriert, mit denen Ihr den neuen Akteur z.B. in ein Huhn verwandelt. *mg*



Das Marsmännchen beim Slamdunk



Marsmännchen mit Wasserkopf gefällig? Der Player-Editor macht´s möglich



Dieser Spieler ist verdammt heiß

Das Duo Rodman/Pippen bei einem der noch harmloseren Special-Moves



Michael Galuschka

GUT Um ein klassisches PC-Spiel handelt es sich bei "NBA Hang Time" nun wirklich nicht, und ein PC-Klassiker wird es wohl auch keiner. Freunde unkomplizierter Sportkost abseits irgendwelcher Simulationselemente finden jedoch eine kompetente Umsetzung des Automaten vor, mit der sich so manches Stündchen vergnügt verbringen läßt. Der Spaß steigt dabei direkt proportional zu der Anzahl menschlicher Mitspieler, die sich vor den Joypads einfinden. Zwei Dinge sind´s, die mich etwas fröhlicher stimmen als beim Vorgänger "NBA Jam T.E.". Da wäre zum einen die kinderleichte Steuerung, der Profis allerhand raffinierte Spezialmanöver entlocken können, zum anderen der Spielereditor, mit dem die Motivation auch nach ausgiebigen Dunk-Sessions erhalten bleibt. Keine Höhenflüge erlebt die Grafik: Alles wirkt etwas veraltet, für die umständlichen Originalmenüs vom Automaten schämt sich jeder PC, und die Unart, bei höheren Auflösungen einfach den Bildschirm zu verkleinern, fand ich schon immer behämmert.

Name .... **NBA Hangtime**
Genre .... Sport
Hersteller ..Williams/GTInteractive
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... Win'95
Festplatte belegt ...... 1-53 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, ... Joystick
Extras .... keine

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120
Grafik	VGA ✔	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast ✔	GMidi	CD-A.

Grafik **54%**
Sound **58%**

Spielspaß

Solo	Multi
67%	70%



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

X-WING v.s. Tie Figther

Erscheint ca. Mitte März!

Vorbestellung empfohlen!

Deutsche Anleitung

DM 74,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
Ace Ventura	DV	57,99
ADI Deutsch Program.	DV	69,99
ADI Englisch Program.	DV	69,99
ADI Junior 2- Program.	DV	69,99
ADI Mathe Program.	DV	69,99
Age o. Rifles-Das Gewehr	**DV**	**69,99**
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Alien Trilogy	DV	74,99
Amber	**DV**	**74,99**
Amok	**DA**	**69,99**
Area 51	DA	x69,99
Armored Fist 2	DV	X79,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Dominion	**DV**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	i.V.
Dragon Lore 2	DV	69,99
Ecstatica 2	DV	x69,99
Elisabeth 1	DV	64,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fifa Soccer 97	DV	74,99
Fifa Soccer Manager	DV	i.V.
F1 Autorennen	**DV**	**84,99**
F1 Manager	DV	69,99



Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bedlam	DA	69,99
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Birthright	DV	x74,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Blue Ice	DV	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	69,99
Civilization 2 DATA	**DV**	**39,99**
Flottenmanöver	DV	69,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	DV	74,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
F1 GP 2 - Editor	DV	34,99
Grid Run	DV	x59,99
Have a Nice Day	**DV**	**59,99**
Heart of Darkness	DV	x84,99
Hellbender	DA	79,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Holiday Island	DV	69,99



Titel		Preis
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conq. 1 Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Comm. & Conq. 2 Data	DV	x29,99
Creatures	**DV**	**64,99**
Crusader No Regret	DV	59,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Darklight Conflict	DV	x74,99
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	**DV**	**69,99**
Imperium Galactica	DV	x69,99
Independence Day	DV	i.V.
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**x74,99**
John Maddon 97	DA	74,99
Kilrathi Saga	DV	x57,99
KKND	**DV**	**59,99**
Krazy Ivan	DV	x69,99
Larry 7	DV	79,99
Lighthouse	DV	79,99

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**
Daytona USA	DV	69,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	**DA**	**49,99**
Descent t. Undermount.	DA	X74,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
Diablo	**DA**	**69,99**
LInks LS	DA	89,99
Lords of Realms 2	**DV**	**79,99**
Lost Vikings 2	DV	x69,99
Mad TV 2	DV	69,99
Magic the Gathering	DV	x79,99
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**x84,99**

Unsere Hit's!



M.D.K
Deutsche Version
DM 74,99





DIABLO
Deutsche Anleitung
DM 69,99



Sim Copter – Deutsche Version DM 69,99

M.A.X – Deutsche Version DM 74,99

Flying Corps – Deutsche Version DM 79,99

Master of Antares (Orion 2) – Deutsche Version DM x84,99

DISCWORLD II – Deutsche Version DM 74,99

KKND – Deutsche Version DM 59,99

Lords of Realms 2 – Deutsche Version DM 79,99

SEGA RALLYE – Deutsche Version DM 69,99

Destruction Derby 2 – Deutsche Version DM 69,99

Die Pandora Akte – Deutsche Version DM 74,99

DAGGER FALL
Deutsche Version
DM 69,99

Star General
Deutsche Version
DM 69,99
Komplett in Deutsch

CD-ROM

Titel		Preis
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Race 2	DV	49,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Truck	DV	x69,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	**DA**	**77,99**
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	74,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Need for Speed 2	DV	i.V.
Nemesis	DV	x74,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	**DV**	**69,99**
PC-Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	DV	x74,99
Phantasmagoria 2	DA	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Rally Racing´ 97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	**DV**	**69,99**
Sonic	DA	49,99
Stadt d. verlore. Kinder	DV	x69,99
Star General	**DV**	**69,99**
Star Trek Academy	DV	i.V.
Steel Panther 2	DV	x69,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
The Crow	DA	x79,99
The Dig	DV	64,99
Theme Hospital	DV	x74,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
US-Navy Fighter 97	DV	79,99
Virtua Cop	DA	74,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x72,99
Wizardy Gold/SVGA	DA	x69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x74,99
Yahtzee	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
"Z"	DV	67,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Amerika	DV	x24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Remorse	DV	x29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99

Weitere Angebote:

Titel		Preis
Earth Siege 2	DV	34,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Inca 2	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	x29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	24,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
Torins Passage	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Artikel	Preis
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

Thrustmaster Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

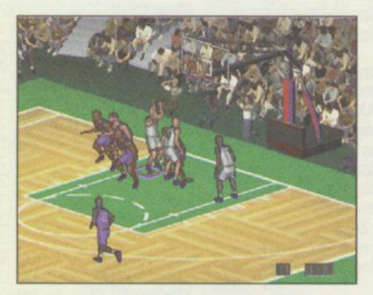
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

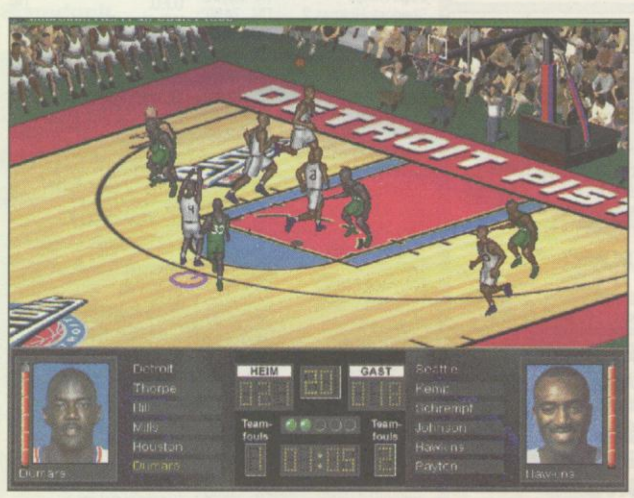
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

NBA FULL COURT PRESS

Basketball für Einsteiger aus Microsofts emsiger Sportabteilung



Wirre Spielerknäuels unter den Körben erschweren oft durchdachte Aktionen



Die ausblendbare Infoleiste zeigt den Ermüdungsgrad des gerade aktiven Spielers an

Für die Programmierung verantwortlich zeichnet ein superfleißiges Programmierteam namens "Beam Software", unter deren Fittichen zum Beispiel auch "KKND" und "Lost Vikings 2" entstanden. Das Programm darf sich zwar mit der offiziellen NBA-Lizenz schmücken, die 29 Vereins- und zwei Alls-Star-Teams sind jedoch noch auf dem Stand der Saison 95/96. Dafür packte man einen komfortablen Editor mit auf die CD, mit dem Ihr nicht nur dieses Manko beseitigen, sondern auch Trikot- und Haarfarben, Rückennummern, Namen und sogar die Stärken und Schwächen aller Akteure nach eigenem Gusto verändern könnt. Ebenfalls nicht fehlen darf natürlich die NBA-typisch pompöse Spielerdatenbank, in der man von persönlichen Daten bis hin zu detaillierten Karrierestatistiken so ziemlich alles findet, was die Biographie eines Basketballers hergibt. Ist die Lieblingsmannschaft gefunden, das Regelwerk den eigenen Wünschen angepaßt und die optimale **Strategie** ausgetüftelt, kann man sich für einen von drei Spielmodi (Freundschaftsmatch, Play-Offs oder ganze Saison) entscheiden und dann loslegen.

Beim Anblick der eigentlichen Spielgrafik fühlt man sich spontan an "NBA Live 95"-Zeiten erinnert. Die einzige Kamera ist fest installiert und zeigt die Arena aus der immer gleichen, isometrischen schräg-von-oben-Perspektive. Darauf tummeln sich anständig, wenn auch leicht abgehackt animierte Spieler, die selbst auf ihren original Haar- und Bartwuchs nicht verzichten müssen. Je nach Monitorgröße, Prozessor- und Grafikkartenpower stellt sich das Geschehen in Auflösungen zwischen 640x480 und 1280x1024 Punkten dar, dementsprechend viel bzw. wenig ist gleichzeitig vom Spielfeld zu sehen. Weniger spartanisch fiel die Steuerung aus. Ein Vier-Knopf-Joypad ist dringend anzuraten, das bis auf den letzten Button ausgenutzt wird. Jeweils einer dient zum Passen und Werfen, mit Druck auf den dritten legt der Spieler einen etwas hüftsteifen Spurt aufs Parkett und der vierte dient zum Ballklau, der – wenig realistisch – erstaunlich oft funktioniert. Besonders praktisch: Im Gegensatz zur EA-Konkurrenz kann mittels kurzem Feuerknopftipper nicht nur ein Wurf, sondern auch ein Paß vorgetäuscht werden, was erfolgreiche Spielzüge spürbar erleichtert.



Fünf beliebige Spielzüge kann man während einer Partie jederzeit aufrufen

Microsoft legt bei "NBA Full Court Press" viel Wert auf diverse Multiplayeroptionen. Außer einem Modemduell könnt Ihr bis zu vier PCs vernetzen und, da pro Rechner mehrere Steuergeräte unterstützt werden, mit zehn Mitspielern jeder einen eigenen NBA-Star steuern – doch wer spielt schon Basketball übers Netzwerk... *mg*

GEHT SO



Michael Galuschka

Kompliment! Gegenüber dem traurigen "Fußball" hat sich Microsoft deutlich gesteigert – richtig begeistert bin ich allerdings auch nicht. Wenn man gleich das erste Match gegen den Rechner trotz Allstar-Level haushoch gewinnt, kommt einem das schon spanisch vor. In der Tat stimmt die KI der Computerteams recht nachdenklich: Selbst die Stars produzieren noch in der eigenen Hälfte ganz gerne einen Fehlpaß. Doch nicht nur der niedrige Schwierigkeitsgrad macht "NBA Full Court Press" besonders für Einsteiger empfehlenswert. Dazu trägt die leicht durchschaubare Steuerung ebenso ihr Scherflein bei wie der stimmungsvolle Sound und die annehmbare Grafik. Aber bei der Simulation selbst hapert´s halt wie gesagt teilweise gewaltig. Wer eine möglichst realistische Umsetzung des NBA-Spielbetriebs sucht, sollte deshalb die Finger davon lassen und statt dessen zu EAs NBA-Reihe greifen, die auch im dritten Jahr ihres Bestehens allen Versuchen, sie vom Basketballthron zu stürzen, gelassen entgegensehen kann.

Name .... **NBA Full Court Press**
Genre .... Sport
Hersteller .... Microsoft
Niveau .... einstellbar/einfach
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 10

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 25-90 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung Joystick, Maus, Tastatur
Extras .... Modem-/Netzwerk-option

Grafik 60%
Sound 71%
Spielspaß

Solo	Multi
62%	65%

Bilder auf CD

GESCHENK URKUNDE

12 MAL POWER PLAY IM JAHR

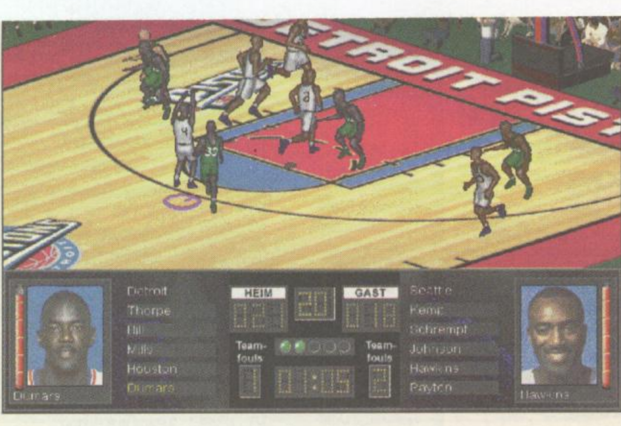
MIT DIESER KARTE! DAS ABO SCHENKEN ODER SCHENKEN LASSEN.

Ein Abo schenkt man nur seinem besten Freund.



Entweder Du Läßt Dir das Abo selbst schenken oder Du verschenkst die Power Play mit CD als Abo an Freunde, Verwandte oder wen auch immer.
Das bedeutet 12mal Monsterspaß im Jahr, 12mal früher als am Kiosk, 12mal pünktlich und bequem nach Hause! Das alles für nur 6,80 DM pro Heft und immer mit CD. So sparst Du ´ne Menge Kohle und Zeit. Einfach die Karte oben ausfüllen. Die Geschenkurkunde ist für den neuen Leser.

POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL



Die ausblendbare Infoleiste zeigt den Ermüdungsgrad des gerade aktiven Spielers an

schaftsmatch, Play-Offs oder ganze Saison) entscheiden und dann loslegen.
Beim Anblick der eigentlichen Spielgrafik fühlt man sich spontan an "NBA Live 95"-Zeiten erinnert. Die einzige Kamera ist fest installiert und zeigt die Arena aus der immer gleichen, isometrischen schräg-von-oben-Perspektive. Darauf tummeln sich anständig, wenn auch leicht abgehackt animierte Spieler, die selbst auf ihren ori- einer dient zum Passen und Werfen, mit Druck auf den dritten legt der Spieler einen etwas hüftsteifen Spurt aufs Parkett und der vierte dient zum Ballklau, der – wenig realistisch – erstaunlich oft funktioniert. Besonders praktisch: Im Gegensatz zur EA-Konkurrenz kann mittels kurzem Feuerknopftipper nicht nur ein Wurf, sondern auch ein Paß vorgetäuscht werden, was erfolgreiche Spielzüge spürbar erleichtert.
Microsoft legt bei "NBA Full Court Press" viel Wert auf diverse Multiplayeroptionen. Außer einem Modemduell könnt Ihr bis zu vier PCs vernetzen und, da pro Rechner mehrere Steuergeräte unterstützt werden, mit zehn Mitspielern jeder einen eigenen NBA-Star steuern – doch wer spielt schon Basketball übers Netzwerk... *mg*



Michael Galuschka

GEHT SO

Kompliment! Gegenüber dem traurigen "Fußball" hat sich Microsoft deutlich gesteigert – richtig begeistert bin ich allerdings auch nicht. Wenn man gleich das erste Match gegen den Rechner trotz Allstar-Level haushoch gewinnt, kommt einem das schon spanisch vor. In der Tat stimmt die KI der Computerteams recht nachdenklich: Selbst die Stars produzieren noch in der eigenen Hälfte ganz gerne einen Fehlpaß. Doch nicht nur der niedrige Schwierigkeitsgrad macht "NBA Full Court Press" besonders für Einsteiger empfehlenswert. Dazu trägt die leicht durchschaubare Steuerung ebenso ihr Scherflein bei wie der stimmungsvolle Sound und die annehmbare Grafik. Aber bei der Simulation selbst hapert's halt wie gesagt teilweise gewaltig. Wer eine möglichst realistische Umsetzung des NBA-Spielbetriebs sucht, sollte deshalb die Finger davon lassen und statt dessen zu EAs NBA-Reihe greifen, die auch im dritten Jahr ihres Bestehens allen Versuchen, sie vom Basketballthron zu stürzen, gelassen entgegensehen kann.

Name .... **NBA Full Court Press**
Genre .... Sport
Hersteller .... Microsoft
Niveau .... einstellbar/einfach
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 10

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 25-90 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung Joystick, Maus, Tastatur
Extras .... Modem-/Netzwerk-option

Grafik 60%
Sound 71%
Spielspaß

Solo	Multi
62%	65%

Bilder auf


Ein Abo schenkt
man nur seinem
besten Freund.
POWER PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
Exklusiv aus USA
Erste Bilder der
Spiele-Highlights
Heisse Infos
von der ECTS
Monkey Island
& weitere Hits
10%
GESPART
Der Geheimtip jetzt mit
Multiplayer-Modus
Entweder Du Läßt Dir das Abo selbst schenken oder Du verschenkst die Power Play mit CD als Abo an Freunde, Verwandte oder wen auch immer.
Das bedeutet 12mal Monsterspaß im Jahr, 12mal früher als am Kiosk, 12mal pünktlich und bequem nach Hause! Das alles für nur 6,80 DM pro Heft und immer mit CD. So sparst Du ´ne Menge Kohle und Zeit. Einfach die Karte oben ausfüllen. Die Geschenkurkunde ist für den neuen Leser.
POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL

WWF in your House

Mit einem Netzwerkmodus und neuen Kämpfern sollen WWF-Fans erneut zum Kauf animiert werden



Aus diesen zehn schlecht digitalisierten Portraits wählt Ihr Euren Favoriten aus

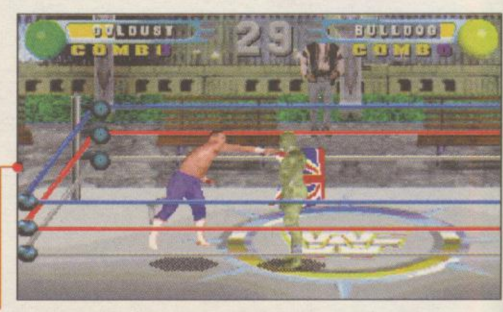
Grottenschlechte Computeradaptionen des Wrestling-"Sports" gewohnt, überraschte Acclaim Ende 1995 mit der kompetenten Umsetzung eines Midway-Automaten die Spielewelt. Acht illustre Superstars der WWF hauten sich die Power Slams und Backbreaker nur so um die Ohren, daß es eine wahre Freude war. Ein gutes Jahr später legt Programmierteam Sculptures Software nun einen behutsam überarbeiteten Nachfolger vor, in dem sich jetzt zehn Recken mit viel Getöse die Knochen brechen. Da die Wrestler zwischen den beiden Verbänden WWF und WCW ähnlich oft wechseln wie Jürgen Klinsmann den Verein, präsentiert sich das Line-Up von "WWF in your House" stark verändert. Zu den spektakulären Neuverpflichtungen gehören unter anderem der "Ultimate Warrior" oder auch "Vader", der sich trotz seines gewaltigen Fettgebirges als erstaunlich flink erweist. Jeder Kämpfer bringt natürlich wieder seine ganz eigenen Special Moves mit in den Ring, die von der **"Union Jack Attack"** bis hin zu Golddusts "Kiss of Death" allesamt hübsch anzusehen sind. Dazu kommen natürlich Standardangriffe wie Kick und Punch (jeweils in „Normal"- und „Super"-Ausführung), der "Schwitzkasten" und ein niederschmetternder Sprung von den Seilen. Wie es sich für echte Wrestler gehört, wird der Kampf zur Not auch außerhalb des Rings fortgesetzt. Neu sind ab und an auftauchende WWF-Symbole, die bei weißer Färbung zusätzliche Lebensenergie oder Schnelligkeit verheißen, in Blutrot dagegen genau das Gegenteil bewirken und hin und wieder zur völligen Orientierungslosigkeit führen. Um die wunderbar häßlichen Championgürtel balgen sich die zehn Mann in drei verschiedenen Wettbewerben.

Während im Saison-Modus alle Wrestler – also auch das eigene Ebenbild – reihum je einmal bekämpft werden müssen, kosten der Intercontinental- und der WWF-Weltmeistertitel deutlich mehr Schweiß und Blut, da sich hier teilweise bis zu drei Gegner gleichzeitig im Ring gegenüberstehen. Auch die besonders spaßigen Mehrspielerduelle blieben im Programm. Damit das Hauen und Stechen nicht vor dem Monitor weitergeht, können sich in "WWF in your House" bis zu vier Catcher per Netzwerk gegenseitig auf die Rübe hauen.

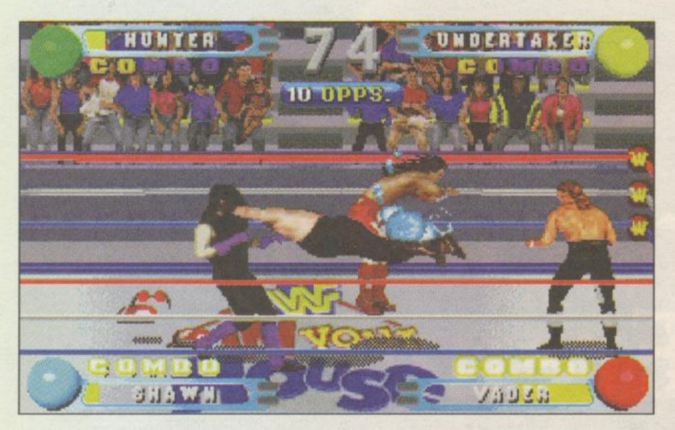
mg



Ahmed Johnson pumpt sich bei der „Huge Attack" zu voller Größe auf



Als echter Patriot bekämpft der „British Bulldog" die Gegner auch mit der Fahne



In den Mehrspielermodi mit bis zu vier Wrestlern ist Action ohne Ende angesagt

Michael Galuschka

GEHT SO

So einfach kommt Acclaim nicht noch einmal mit einem "gut" davon. Die spielerische Substanz ist dank präziser Steuerung und vielfältiger Moves zwar nach wie vor überraschend hoch, Technik und Präsentation für den PC-Jahrgang 1997 aber eine Zumutung. Gruselig fielen die neuen Hintergründe aus, als bestenfalls mittelmäßig kann man die Animationen bezeichnen. An was hier über ein Jahr rumprogrammiert wurde, bleibt jedenfalls schleierhaft. Der Ligamodus ist überflüssig, die Extras sind äußerst langweilig und meistens ohne Bedeutung für das Match. Frische Kämpen wie der Ultimate Warrior oder Vader sorgen immerhin für frischen Wind, doch auch hier gleich der Dämpfer hinterher: Ausgerechnet meine beiden Lieblinge Yokozuna und Doink mußten dafür weichen. Insgesamt ganz schön gewagt, mit den verzichtbaren Änderungen erneut WWF-Fans zum Vollpreis abzocken zu wollen. Wer noch ein Wrestling-Spiel sucht, sei an den billigeren Vorgänger verwiesen, ansonsten sollte man diese Truppe nicht in sein Haus lassen.

Name ...... **WWF in your House**
Genre .... Prügelspiel
Hersteller .... Acclaim
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

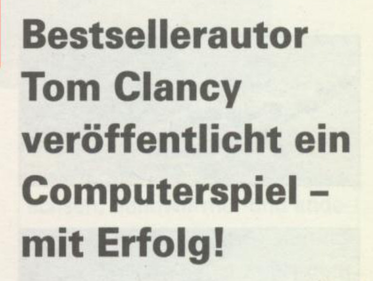
System .... DOS
Festplatte belegt ...... 8-28 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Joystick, Tastatur
Extras .... Netzwerkmodus,
.... unterstützt Gravis Grip

Grafik **47%**
Sound **62%**
Spielspaß

Solo	Multi
63%	64%

Bilder auf CD

SSN

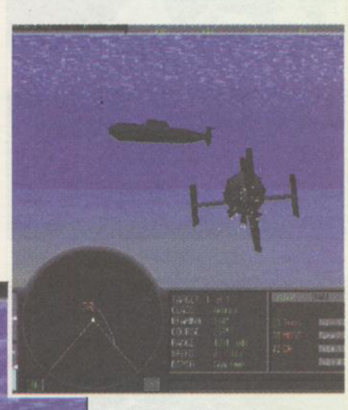


Bestsellerautor Tom Clancy veröffentlicht ein Computerspiel – mit Erfolg!



Alle erledigten Aufträge wie auch der aktuelle sind im Missionsmenü anwählbar

Die Simulation basiert auf der Annahme, daß nach dem Tode des chinesischen Parteiführers der Hardliner General Li Peng die Macht übernimmt. Ein Krieg mit den USA scheint nach der Besetzung der Spratly-Inselgruppe unausweichlich; innerhalb von 15 Missionen sollt Ihr nun ein Ausweiten des Konfliktes verhindern. Dazu übernehmt Ihr das Kommando über die USS "Cheyenne", ein Atom-U-Boot der verbesserten **i688 "Los Angeles"-Klasse**. Zu erledigen wäre z.B. das Säubern einer bestimmten Gegend von störenden Feindeinflüssen oder das Sichern eines Konvois, indem die (festen) Wegpunkte abgeklappert werden. In Übungsaufträgen dürft Ihr Euch mit beliebigen Gegnern messen, bevor es in medias res geht. Anders als in klassischen Genre-Vertretern wie "Fast Attack" oder "Silent Hunter" werden alle Aktionen von einem Hauptbildschirm aus befohlen. Er zeigt das Jagd-U-Boot in einer Außenansicht, alle relevanten Daten wie Ballast, Tiefe, Kurs und Geschwindigkeit sind direkt ersichtlich. Der Sonarschirm gibt Kontakte an, wobei Euch freilich nur aktives Pingen Gewißheit verschafft – und dem Gegner die eigene Position verrät. Mit Hilfe eines MFDs (Multifunktionsdisplay) könnt Ihr z.B. die Waffen- und die Schadenskontrolle einsehen. Ist ein Signal als "feindlich" eingestuft, kommen Torpedos zum Einsatz. "Harpoon"-Raketen sind leider nicht verfügbar, die Marschflugkörper vom Typ "Tomahawk" dienen lediglich zum Beharken von Seebasen oder Flughäfen und müssen von Euch in einigen Aufträgen abgefeuert werden. Ins Ziel werden sie dann von Flugzeugen eingewiesen. Die Steuerung wurde überraschend einfach gestaltet: Per Tastatur gebt Ihr alle Kommandos ein, die "Cheyenne" selbst wird mit den Cursor-Tasten, der Maus oder dem Joystick dirigiert. Wie Fernsehnachrichten aufgemachte, sehr gut produzierte Cut-Scenes führen die Story fort. Von Tom Clancy ist zudem ein gleichnamiges Buch zum Spiel erhältlich, in dem er die Aufträge ausfabuliert. Ebenfalls liegt der Schachtel noch eine interessante Interview-CD mit dem Autor und dem britischen U-Boot-Captain Doug Littlejohns bei. *mash*



Die Zielerfassung hat ein Akula II-Boot im Visier



Dieses chinesische U-Boot der Han-Klasse wird gleich von unserem Torpedo versenkt

SUPER

Als ich SSN auf meinen Schreibtisch bekam, war ich zunächst sehr skeptisch: Ein Simulator, bei dem der Spieler außerhalb des U-Bootes sitzt? Doch schon nach kurzer Zeit überzeugte mich dieses Konzept. Gut, ein Massentitel wird dies wohl nicht werden. Doch trotz der wenig komplexen Steuerung sind stundenlange, spannende Gefechte möglich, bei denen alle taktischen Register wie etwa das Verstecken in Canyons gezogen werden können. Jeder, der nach Durchstoßen einer thermoklinen Schicht plötzlich in direkter Nähe ein Akula-Boot auftauchen sieht und das Pingen der Torpedo-Sonare hört, wird die Adrenalinstöße nachfühlen können, die mich des öfteren befielen. Zusammen mit den gut gemachten Video-Sequenzen und der Story von Technothriller-Altmeister Tom Clancy ist hier ein Spiel gelungen, das mir sehr gut gefallen hat. Lediglich ein paar Missionen mehr hätten es sein können, ein Netzwerk-Modus fehlt und auch die Spielgrafik ist nicht gerade spektakulär – aber darüber sieht der geneigte Unterwasser-Taktiker wohl gerne hinweg.

Martin Schnelle

Name	**SSN**
Genre	Simulation
Hersteller	Clancy I. E.
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	10-34 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus Joystick
Extras	Interview-CD liegt bei

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **45%**
Sound **55%**
Spielspaß

73%

Bilder auf CD

PANZER

Leicht veraltetes Shoot 'em

Ballern wie auf Schienen – zur Abwechslung mal nicht gerendert











Szenen aus dem Intro: Nachdem der himmlische Jockey sein Leben ausgehaucht hat, gehört sein blauhäutiger Flattermann Euch.

Sega setzt seine Prioritäten bis auf weiteres ganz eindeutig zugunsten von Automaten und der hauseigenen Konsole Saturn. Die aktuelle PC-Palette, sei es nun "Virtua Fighter", "Virtua Cop" oder auch "Daytona USA", besteht fast ausschließlich aus 1:1-Konvertierungen älterer Saturn-Titel. Ebensowenig wie „Sega Rally" (Test in diesem Heft) weicht auch "Panzer Dragoon", dessen Videospiel-Nachfolger bereits Mitte 96 erschienen ist, von diesem Schema ab.

Die Zivilisation wie wir sie kennen, ist im "Panzer Dragoon"-Szenario schon seit Generationen im Sand versunken. Groteske Riesenraubtiere, einst als Bio-Waffen von Menschenhand erschaffen, haben die Herrschaft über den Blauen Planeten übernommen, seitdem steht der homo sapiens auf der Liste der vom Aussterben bedrohten Arten ganz oben. Mit primitiven Armbrüsten macht er Jagd auf Riesenwürmer, schuppige Maulwurf-Krabben oder fliegende Mantas, ohne dabei allerdings größere Erfolge feiern zu können. Eine Gruppierung innerhalb der Menschheit, die sogenannten "Imperials", entdeckte vor einiger Zeit ein antikes Waffenlager, mit dessen Hightech-Inhalt die Rückeroberung der Erde greifbar nah erscheint. Der durch den überraschenden Fund entstandene und

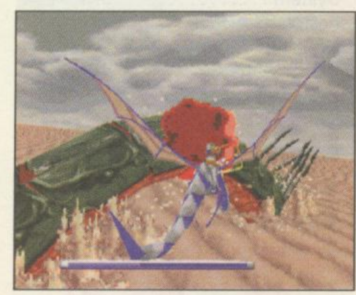


Jedes Objekt besteht aus zahlreichen Polygonen, Bitmaps sind selten gesät

vehement eingeforderte Herrschaftsanspruch macht die "Imperials" nicht gerade beliebt unter ihren Artgenossen – sie gelten schon bald als das Übel schlechthin. Als Mitglied eines kleinen Jagdtrupps stoßt Ihr zufällig auf die mächtigste imperiale Waffe, den "Dunklen Drachen", wie er sich gerade einen heftigen Luftkampf mit einem anderen **Drachenreiter** liefert. Eure armselige Bewaffnung verhindert, daß Ihr dem "guten" Reiter zur Seite stehen könnt, er wird tödlich getroffen, sein Kontrahent entkommt. Seine letzten Worte richtet der Verlierer an Euch: "Du mußt den Dunklen Drachen aufhalten. Folge ihm, mein Reittier kennt den Weg!" Ihr schnappt sein Lasergewehr und hievt Euch mühselig in den Sattel der gepanzerten Echse, die sich ohne Umschweife in die Lüfte erhebt.

Wie schon erwähnt, weiß Euer fliegender Untersatz, wohin die Reise geht, so daß Ihr nur in geringem Maße Einfluß auf seinen Kurs habt. Taucht ein Hindernis auf, ist ein Schlenker

Wenn Blicke töten ... Der Robotdrache im Tunnelsystem



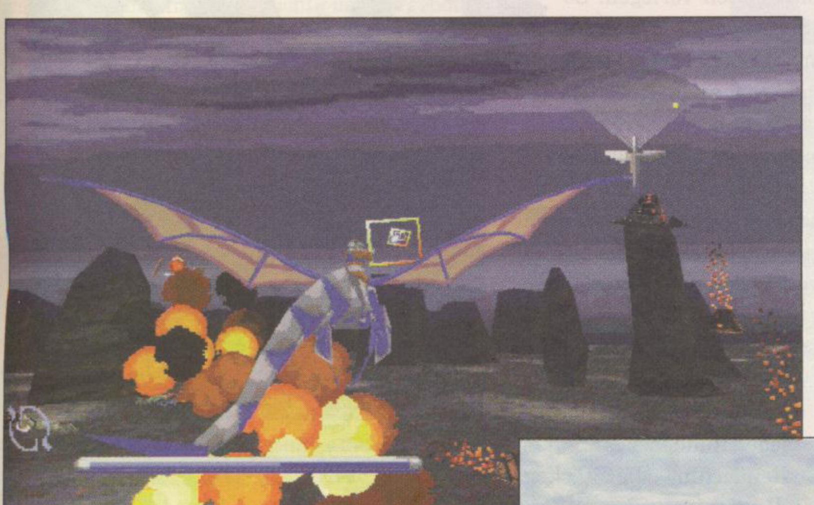
Im Land der Raketenwürmer: Dieser kapitale Brocken kann einiges einstecken



Über die Schulter nimmt der Dragoner ein Luftschiff unter Feuer

DRAGOON

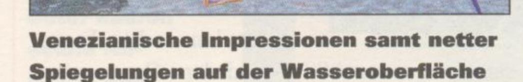
Up mit Endzeit-Touch



Rechts oben im Bild ist das unentbehrliche Radar untergebracht



Ein bizarrer Riesenhelikopter versperrt in Level 3 den Weiterflug



Venezianische Impressionen samt netter Spiegelungen auf der Wasseroberfläche

vonnöten, aber überwiegend kann sich der Dragoner voll auf seine Aufgabe als Bordkanonier konzentrieren. Da aus allen Himmelsrichtungen ständig neue Angreifer heranstürmen, solltet Ihr den "Radarschirm" in der rechten oberen Bildschirmecke fest im Auge behalten. Ihr könnt Euch ohne Gefahr einer Halsstarre jederzeit um volle 360 Grad drehen, per Tastendruck schwenkt der Blickwinkel um 90 Grad nach rechts oder links. Ein kurzer Druck auf die Feuertaste löst einen Einzelschuß aus, haltet Ihr den Button hingegen für eine Sekunde gedrückt und fahrt dann mit dem Fadenkreuz über einen oder mehrere Gegner, aktiviert Ihr damit Eure zielsuchenden **Raketen**. Das war´s auch schon, was Euch an Waffen zur Verfügung steht, Extras jeglicher Art sind nicht vorhanden. Am Ende jedes der sieben Abschnitte schwirrt ein besonders gut gepanzerter Obermotz kreuz und quer um Euer feuerkräftiges Gespann herum.

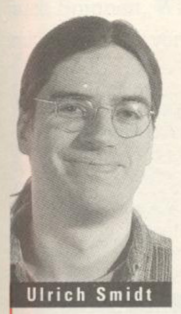
Die Lebensenergie wird mit einem Statusbalken dargestellt. Am Levelende wird sie automatisch vollgetankt. Sinkt die Gesundheit dennoch irgendwann auf Null, habt Ihr je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bis zu fünf Continues. Speicherbare Spielstände oder ein Passwortsystem existieren bedauerlicherweise nicht. *us*

MOEBIUS

Das famose Aussehen der Flugechsen, Sandwürmer und anderen Phantasiegestalten stammt von keinem geringeren als dem Franzosen Jean Giraud, der unter seinem Künstlernamen Moebius vor allem Comic-Liebhabern ein Begriff ist. Er erschuf Klassiker wie "Lieutenant Blueberry" oder "Die luftdichte Garage" und wirkte u.a. am Production Design für "Alien", "The Abyss" und "Willow" mit. Von der französischen Regierung bekam Giraud bereits die höchste für kulturelle Leistungen vergebene Auszeichnung verliehen.



Eine Geschützbatterie wurde von Raketen als Ziel erfaßt



Ulrich Smidt

GUT Trotz der anderthalb Jährchen, die es seit seinem Konsolen-Debüt jetzt schon auf dem Buckel hat, hinterläßt "Panzer Dragoon" dank seiner unverwechselbaren Moebius-Optik auf dem PC noch einen zeitgemäßen Eindruck. Gleichzeitig ist es aber bedauerlich, daß Sega unbeirrt am Urkonzept festhielt und Zusatzfeatures außen vor ließ: Immer noch fehlen Extrawaffen oder PowerUps, und obwohl die 3D-Grafik in Echtzeit berechnet wird, ist unsere Flugbahn genauso fest vorgegeben wie die Angriffsmuster der Gegner – hier ist Auswendiglernen angesagt. Den Tatbestand der Nötigung sehe ich durch das antiquierte Continue-System erfüllt:. Zwischenspeichern verboten – wollt Ihr das Spiel lösen, müßt Ihr das in einer einzigen, zusammenhängenden Sitzung bewerkstelligen. Tja, so kaschiert man, daß die sieben Level nicht sonderlich viel Substanz bieten. Und noch etwas: Über Geschmack läßt sich ja nicht streiten, die Hintergrundmusik im typischen Hülsbeckstil wirkt jedoch meiner Ansicht nach zu aufdringlich und ist für die Fantasythematik unpassend.

Name	**Panzer Dragon**
Genre	Action
Hersteller	Sega
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Extras	Hicolormode

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 72%

Sound 62%

Spielspaß







XS

"Exzesse" in gladiatorhaltigen Endzeit-Arenen: 3D-Action von SCI



In der Kanalisation gegen Roboterwesen

Um abgedroschene Rahmenhandlungen sind Spielefirmen selten verlegen. So auch das englische Softwarehaus SCI (Sales Curve Interactive) mit der jüngsten 3D-Ballerei "XS" nicht: Diesmal geht es um einen Gladiatoren, dessen guter Freund aus vergangenen Glanzzeiten einer Intrige zum Opfer fällt, worauf der Held natürlich auf Rache sinnt und sich in verwinkelten Arenen mit ganzen Heerscharen von Gegnern anlegt. "XS" unterscheidet sich in einem Punkt von vergleichbaren Programmen: Der Spieler hat es nicht mit namenlosen Massenarmeen zu tun, sondern muß in jeder Arena zwei oder drei bestimmte Feinde ausschalten. Vor jeder Runde zeigen kurze Renderfilme die Stärken der Kontrahenten: Wenn sich etwa "**Lee Harvey**" in seinem Film mit langem Zielfernrohr durch dunkle Gänge schleicht, sollte der Spieler damit rechnen, daß der Kämpfer sich aus dem Hinterhalt über seine Opfer hermacht. Insgesamt gibt es rund 60 verschiedene Opponenten, die sich in Verhalten und Ausstattung mit Kriegsgerät deutlich genug voneinander unterscheiden, um sie als Gegner mit halbwegs eigenem Kampfgebahren durchgehen zu lassen: Mal setzt ein Alien-Wüstling dem Spieler mit der Pump-Gun nach, mal hat man es mit verschlagen agierenden, barbusigen Amazonen samt HiTech-Armbrust zu tun oder wird von ausdauernden Roboterspinnen unter Beschuß genommen. Zwischen den Hauptgegnern tummelt sich noch eine Vielzahl kleiner Roboter, die nach ihrer Explosion Schutzschilde oder Munition hinterlassen. Gesteuert wird mit einer Mischung aus Tastatur und Maus: Das Keyboard ist für die Laufrichtung zuständig, der Nager visiert das Ziel an und feuert. Dabei ist die linke Taste mit zwei Waffen belegt, zwischen denen der Spieler umschalten darf: Das Angebot reicht von Mini-MPs bis zum Raketenwerfer. Technisch kann "XS" nicht überzeugen: SuperVGA gibt's nicht, gespielt wird in der wenig zeitgemäßen Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten. "XS" kann allerdings auch im Vergleich mit anderen Programmen, die ebenfalls nur VGA bieten, kaum mithalten: Obwohl alle Objekte aus dreidimensionalen Objekten bestehen, läßt die grobe Auflösung fast nichts klar erkennen. Im Wettbewerbsmodus soll sich der Spieler durch 20 Arenen kämpfen. Im Grollmodus (heißt wirklich so) kann man sich seinen ganz speziellen Wunschgegner aussuchen, und im Netzwerk treffen bis zu acht Mitstreiter aufeinander. *ste*


Weil einige der Gegner...



...zu fliehen versuchen, gibt es öfter mal Verfolgungen


Ein Sniper zeigt, was er kann


Peter Steinlechner

NA JA

Erst kürzlich zeigte die "Interactive Verkaufskurve" mit dem flotten Klassikerremake "SWIV-3D" nach oben, mit "XS" fallen SCIs Aktien wieder in den Wertungskeller: Technisch durch den pixeligen VGA-Modus hoffnungslos veraltet, mit gewöhnungsbedürftiger und ungenauer Steuerung sowie ziemlich häßlichen und langweiligen Leveln. Da reißen auch die überdurchschnittlich kleveren Computergegner nicht mehr viel raus: Die benehmen sich zwar annähernd wie "echte" Netzwerkopponenten, haben von ihren lebenden Vorbildern aber viele Unarten übernommen. Wer etwa die schlechte Angewohnheit einiger Multiplayer kennt, im Angesicht von Kontrahenten hektisch hin- und herzuzappeln, um so dem Beschuß auszuweichen, findet dieses Verhalten auch bei einigen "XS"-Gegnern wieder – Spielspaß adé. Mit ordentlicher Grafik wäre das Programm eine mittelprächtige Actionballerei; so wie es jetzt auf dem Bildschirm erscheint, kann ich diesen Murks auch den hartgesottensten Freunden des Genres nicht empfehlen.

Name	**XS**
Genre	Action
Hersteller	SCI
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	min. 30 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

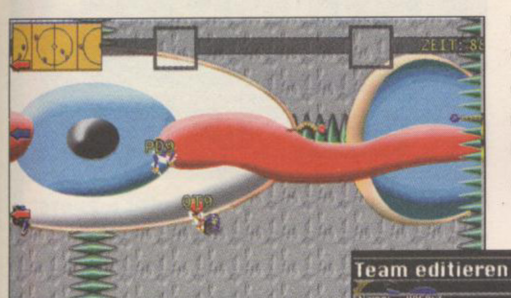
Grafik **34%**
Sound **44%**
Spielspaß

Solo	Multi
39%	39%

Bilder auf CD

BOT SOCCER

Als "Weiterentwicklung des Fußballs" will uns NBG ein übles Gewürge andrehen, bei dem 240 Roboteams einer Blechdose mit Cyberkraut hinterherhecheln. Passend zum Inhalt des Spielgeräts bekommt man angesichts der dargebotenen Qualität schnell heftige Blähungen. Weder Grafik, Sound noch Steuerung erreichen Klassenstandard, von der abgekupferten "Speedball"-Idee ganz zu schweigen. Die in Auflösungen bis zu 1024x768 dargestellten Spielfelder haben je nach Planet ihr eigenes Outfit, sind aber immer rechteckig, Extras oder Hindernisse sucht man vergeblich. Die zwei Mannschaften bestehen aus je vier Robotern mit klangvollen Namen wie LM7 oder CJ2, die in ihrem Aktionsrepertoire gewaltig beschränkt sind. Passen oder schießen (entscheidet der Computer dämlicherweise automatisch) und dem Gegner das Blechkleid eintreten, das war´s. Zwar haben alle Kreaturen spürbar unterschiedliche Eigenschaften, gemein ist ihnen jedoch der abgrundtief schlechte KI-Quotient. So kreist ein feindlicher Bot unter Umständen eine komplette Halbzeit um den regungslos verharrenden eigenen Spieler, ohne ihm die Dose abluchsen zu können. Wer mit seinem Team unzufrieden ist, kann statt der standardmäßigen Mülltonnen auch Spinnen, Würmer und viele andere Typen zukaufen oder vorhandene Spieler aufrüsten. *mg*



Das simple Gebolze geht einem schon nach wenigen Partien gehörig auf die Nerven

Team editieren

Wert: 1056
Geschwindigkeit: 21
Regeneration: 21
Ballfertigkeit: 21
Schlagkraft: 28
Kaufen
Verkaufen

Hier kann man neue Roboter kaufen sowie Angriffs- und Verteidigungspositionen der Spieler festlegen

Name	Bot Soccer
Genre	Sport
Hersteller	Caps/NBG
Niveau	mittel
Preis	ca.70 Mark
Spieler	1 bis 240

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
			✔

System	DOS
Festplatte belegt	35-80 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
	Joystick
Extras	keine

Grafik	**31%**
Sound	**22%**
Spielspaß	

19%

Bilder auf CD

Magic: The Gathering BATTLEMAGE

Acclaims Magic-Umsetzung macht aus dem kultigen Kartenspiel ein Echtzeit-Strategical



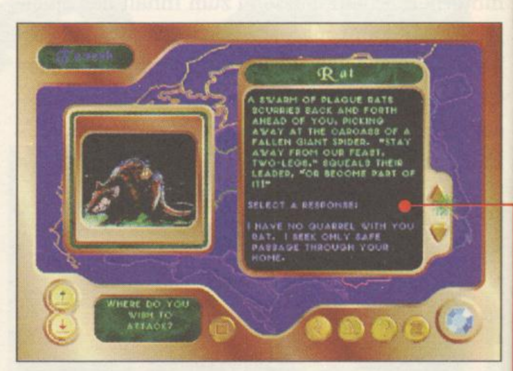
Im Archiv läßt sich jede Karte begutachten

Wizards of the Cost heißt die kleine Firma, die vor knapp drei Jahren einen Sturm unter Kartenspielern entfacht hat. Das geniale Strategie-Trading-Kartenspiel "Magic: The Gathering" ist mittlerweile so populär, daß die Macher gleich zwei Computerspiel-Lizenzen verteilten. Eine kaufte Microprose, die andere Acclaim. Während sich Microprose exact an die Spielregeln hält und zusätzlich einen kleinen Adventure-Part um die Kartenzauberei baute (siehe Preview in Power Play 7/96), hat sich Acclaim etwas ganz anderes einfallen lassen. Der amerikanische Videospielgigant will in "Magic: The Gathering – Battlemage" die Vorzüge und Popularität von Echtzeitstrategiespielen mit denen des Kartspiels kombinieren. Dieses extrem gewagte Unterfangen ist leider nicht hunderprozentig gelungen, denn aus dem auf Zügen basierenden "Magic: The Gathering" ein gutes Echtzeitspiel zu machen, grenzt ans Unmögliche. Anfangs wählt Ihr zwischen zwei Spielmodi: Entweder liefern sich zwei Magier ein Kartenduell oder Ihr kämpft Euch durch eine Campaign. Im Duell wird wahlweise gegen den Computer oder gegen via Modem beziehungsweise Netzwerk angeschlossene Freunde gezaubert. Im **Archiv** kann vorab jede Karte, die es im Spiel gibt, begutachtet werden, im Tome-Builder wird das ganz persönliche Lieblingsdeck zusammenstellt. Während der Campaign ist es Euer Ziel, alle 30 Provinzen des Landes Corondor zu erobern. Ihr beginnt als einer von sechs vorgegebenen Charakteren mit einem rudimentären Minideck. Sobald Ihr ein Land angreift, verwickelt Euch der jeweilige Herrscher statt in ein Gemetzel in ein **Multiple-Choice-Gespräch**. Mit etwas Glück und den richtigen Antworten erobert Ihr diese Provinz kampflos oder, nicht ganz so glücklich, Ihr werdet abgewiesen beziehungsweise in einen Kampf verwickelt. Pro Zug könnt Ihr nur einen Landstrich attackieren, der übrigens neue Karten für Euer Deck und Steuereinnahmen bringt.

Während des Schlagabtauschs seht Ihr die Umgebung samt Gegner aus der Vogelperspektive. Auf Knopfdruck werden Mana-Länder ausgepielt oder Kreaturen, Instants und Artefakte gezaubert. Eigene Kreaturen werden dabei á la Echtzeit-Strategiespiel mit der Maus in Richtung Ziel gesteuert. Über die aktivierten Zaubersprüche des Gegner informiert Euch übrigens eine Frauenstimme. *kn*



Maximal fünf Karten könnt Ihr in die „Hand" nehmen



In jedem attackierten Land gibt´s zuerst ein Gespräch mit dem Hausherren



Knut Gollert

GEHT SO

Die Idee ist kaufmännisch sicherlich eindrucksvoll: Den Erfolg von „Magic: The Gathering" als Kartenspiel mit dem derzeit einträchtigsten Spielgenre zu verknüpfen gehört allerdings auch zu den größten Herausforderungen für Spieldesigner. Und Acclaim mußte in dieser Hinsicht Kompromisse machen, die Magic-Fans erschrecken läßt. "Battlemage" läßt sich nicht gut unter Zeitdruck spielen, erst recht nicht, wenn sämtliche Phasen des Kartenspiels unter den Tisch gefegt werden und man zeitgleich Karten ausspielen, Kreaturen befehligen, Instants zaubern und den Gegner im Blickfeld behalten muß. Magic-Neulinge haben im zeitkritischen Zaubergerangel auf dem Schlachtfeld keine Chance, sich ohne Gefahr über die jeweiligen Karten zu informieren. Die teils fuzzelige Grafik und der halbherzige Campaignmodus machen "Battlemage" ebenfalls nicht besser. Ohne Echtzeit hätte es Fans durchaus überzeugen können, so zaubert sich Acclaims magischer Mischmasch allerdings ins langweilige Mittelfeld.

Name .... **Magic the Gathering-Battlemage**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Acclaim
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	geplant		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 78 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... Modem und Netzwerkmodus

Grafik 37%
Sound 51%
Spielspaß

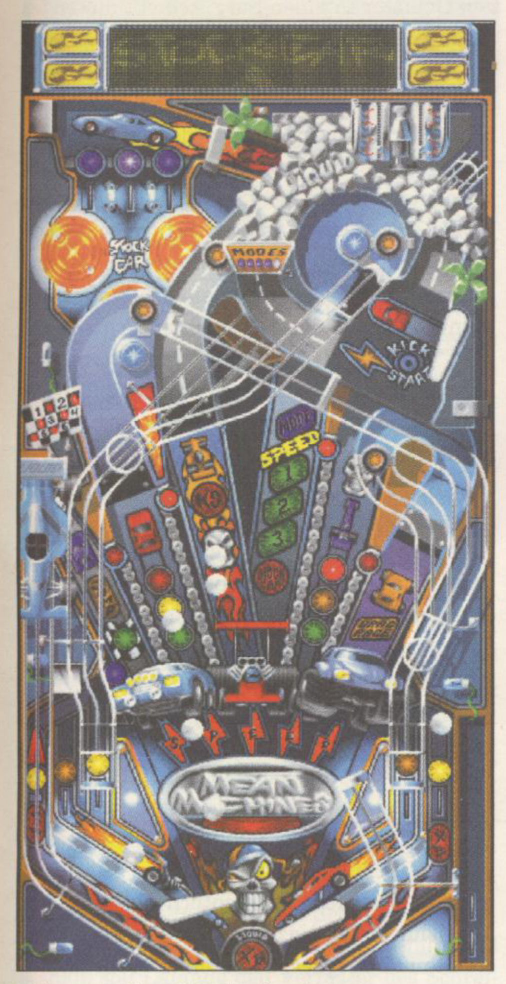
Solo	Multi
48%	50%

Bilder auf CD

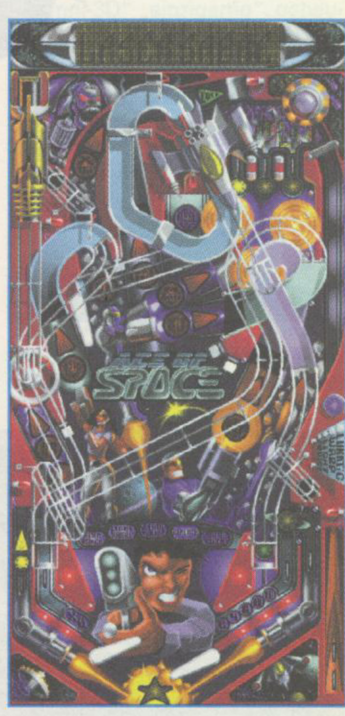
SLAMTILT

Vom Amiga zu Windows 95 konvertiertes Flipperquartett

Auf ein Neues: Mit dem Ausstoß der emsigen Akkordarbeiter von "21st Century Entertainment" könnte man inzwischen ein komplettes Flipper-Sonderheft füllen. Nachdem die letzten Produktionen wie z.B. das "Pinball Construction Kit" oder der unsinnigerweise mit einer Replay-Funktion bestückte "Pinball 3D-VCR" aber allesamt danebengingen, besann man sich auf Altbewährtes. Der urprünglich für den Amiga konzipierte (und dort zum "Spiel des Jahres" nominierte) Vierer stammt von der schwedischen Crew "Liquid Dezign", deren Landsmänner von "Digital Illusions" 1992 den inzwischen verblaßten Flipperruhm von 21st Century begründeten. Über die Thematik der Tische machten sich die Nordlichter anscheinend höchstens fünf Minuten Gedanken. Sowohl "Mean Machines" (Rennsport), "The Pirate", "Ace of Space" (Weltraum) als auch "Night of the Demon" (Gruselstimmung) findet man in ähnlicher Form schon mehrfach bei der Konkurrenz bzw. im 21st-eigenen Programm vor. Weniger recycelt wirkt dagegen das Design der Spielflächen. Sieht man einmal von der "Night of the Demon"-Schlafpille ab – bereits "Stones´n´Bones" war anno 1993 aufregender – sind durchaus einige Partien vonnöten, bis man alle Ballfallen, Bonusfelder und Combos entdeckt hat. Dazu gesellen sich die Elemente, ohne die ein moderner Flipper heutzutage dem Untergang geweiht ist: Die Bonusspielchen per Matrix-Display sind zahlreich und größtenteils amüsant, der relativ häufig auftauchende Multiballmodus bringt den Spieler mit bis zu acht Kugeln gleichzeitig ins Schwitzen. Hierbei schaltet das Programm automatisch in SVGA um, vorausgesetzt im Optionsmenü wurde zuvor die Standard VGA-Auflösung von 320 x 200 Punkten eingestellt. Wer mag, kann natürlich durchgehend in High-Res flippern, dazu benötigt man aber gute Augen und/oder einen 17-Zoll-Monitor. Ansonsten zeigt sich "Slamtilt" von seiner spartanischen Seite. Weder die Anzahl der Bälle, noch Schwierigkeitsgrad oder der Neigungswinkel der Tische sind veränderbar. *mg*



Krönung aller 2D-Tische: Die enorm abwechslungsreiche „Mean Machine"



Der „Ace of Space"-Table ist grafisch eher lau, überzeugt aber mit cleverem Design

GEHT SO

Michael Galuschka

Jetzt fabrizieren die 21st-Century-Schlafmützen schon seit fünf Jahren Flipper wie am Fließband und bringen es immer noch nicht fertig, ihre Kollektionen in anständigem SVGA zu präsentieren. Der Vollbildmodus ist auf dem grafischen Stand von 1993, die hohen Auflösungen sind wie schon beim Vorgänger "Absolute Pinball" geschummelt und außerdem recht fuzzelig. Wirklich schade, denn vom Layout her (bis auf den öden "Night of the Demon"-Tisch) gehört "Slamtilt" zum Besten , was mir in dieser Hinsicht bislang auf die Festplatte kam. Viele Videospielchen, mehrere Multiballmodi und die wirklich vollgestopften und dennoch übersichtlichen Spielflächen sorgen für genügend Abwechslung. Mein persönlicher Favorit ist "Mean Machines"; hier erreicht die Motivation den seitdem nicht mehr erlebten "Pro Pinball"-Level. Da die Ballphysik bei 21st Century wie seit jeher auch diesmal zu gefallen weiß, ergattert "Slamtilt" letztendlich einen Platz im dichtgedrängten oberen Mittelfeld, wenn auch mehr drin gewesen wäre.

Name	**Slamtilt**
Genre	Flipper
Hersteller	21st Century
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-8
System	Windows 95
Festplatte belegt	18 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 49%
Sound 59%
Spielspaß 69%

Bilder auf CD

VORSICHT! SCHROTT

ZPC

Arman rettet die Welt: 3D-Action der ganz anderen Art



Angriff zwischen weiß und grün

Sowas wie „ZPC" („Zero Population Count") mußte irgendwann ja kommen: Wohl fast jeder Freund von 3D-Shootern hat sich schon mal an den Programminterna vergangen und die vorgegebenen Gegnergrafiken gegen selbstgezeichnete Bilder ausgetauscht. Fortan kämpfte er gegen Strichmännchen, Gartenzwerge oder ein gescanntes Foto von Oma. Was liegt für einen ambitionierten Künstler also näher, als sich nach diesem Prinzip an einer eingeführten Grafikengine zu vergehen und eine Welt nach eigenem Gutdünken zu erschaffen? Im Fall „ZPC" handelt es sich dabei um den Engländer Aidan Hughes. Er ist vor allem im Comic-Untergrund tätig und zeichnet dort für das Blatt „Brute!" bewußt provokante, weil ziemlich blutrünstige Geschichten, denen aber selbst zart besaitete Seelen eines zubilligen: Was der Mann macht, zieht er mit einem gewissen Qualitätsanspruch durch. Bei der Grafikengine handelt es sich um den gleichen Programmcode von Bungie Software, in dem auch die Win95-Umsetzung des Apple-Klassikers „Marathon 2" bereits mehr schlecht als recht lief. In der Hintergrundgeschichte geht es um den Sohn einer Götterfamilie, die einst mit gnädiger Hand über ihr Volk herrschte. Leider kommt durch eine Verkettung tragischer Unglücksfälle die Kaste der „Black Brethren" an die Macht, sperrt den letzten Sohn der ehemaligen Gebieter in einen Sarg, schießt diesen ins Weltall und errichtet anschließend eine grausame Herrschaft. Erst vier Jahrhunderte später kommt der Sohn – genannt Arman – als streng blickender, bärtiger Mann wieder auf seine Welt und soll sein Volk befreien. Also erkundet er in gewohnter First-Person-Spielweise die 24 recht großen Level, öffnet gelegentlich verschlossene Türen, indem er kleine Schalterrätsel löst und sammelt fleißig Gesundheitsitems, Waffen und Munition. Trotz dieses schlichten Prinzips soll „ZPC" über die 3D-Welt auch Inhalte vermitteln. Beispiel: Die meisten Gegner sind auffällig platte Bitmaps, denen mit der räumlichen auch die seelische Tiefe fehlen soll. Oder der Abspann, in dem Arman an sein befreites Volk nicht nur Essen, sondern auch die lang entbehrte geistige Nahrung in Form von Büchern austeilt. Die Level sehen absichtlich unrealistisch aus und erinnern mit kräftigen Farben, die gegen Schwarz abgegrenzt sind, deutlich an Holzschnitte. In der unwirklichen Welt geht es allerdings wenig zimperlich zu: Nicht nur im Spiel, vor allem auch in den Cut-Scenes fließt reichlich Blut. Auf der Statusleiste am unteren Bildschirmrand sieht der Spieler ein **kpm-Meter**: Das steht für „kills per minute" und läßt bei steigender Abschußfrequenz eine kleine gelbe Säule nach oben wandern. Gelegentlich gibt's deutliche Anspielungen an Nazi-Deutschland, etwa wenn die Standardgegner, Soldaten in Wehrmachtsuniformen, zwar unverständliche, aber deutsch klingende Befehle brüllen.

ste

Ein größeres Gemetzel zwischen Kalksteinwänden



Einer der Standardfeinde, mit denen man es überwiegend zu tun hat

HILFE



Peter Steinlechner

Wenn ein Hersteller wie Zombie technisch nichts drauf hat und keine innovativen Spielideen zustande bringt, flüchtet er gelegentlich in vermeintlich höhere, weil künstlerisch anspruchsvolle Sphären. Die Folge sind Programme wie „ZPC". Immerhin muß man zugestehen, daß die Entwickler ohne Rücksicht auf kommerzielle Verkaufsinteressen gnadenlos ihre grafischen Ideen ausleben: Daß dieser Titel mit seiner ungewöhnlichen Aufmachung ein breites Publikum findet, dürfte wohl niemand ernsthaft erwarten. Hier waren erkennbar die Grafiker und nicht die Gamedesigner federführend: Das Teil spielt sich vom Levelaufbau bis zur Steuerung eher unterdurchschnittlich, bietet langfristig zuwenig Abwechslung und krankt wie bereits die „Marathon 2"-Umsetzung an der lahmen 3D-Engine. Mag sein, daß manche Zeitgenossen auf der nächsten Vernissage trefflich über „ZPC" und all die kleinen Provokationen streiten können – ich für meinen Teil bummel lieber gemütlich durch das Münchner Stadtmuseum.

Name	ZPC
Genre	Action
Hersteller	Zombie
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	60
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	1-80 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

Grafik **19%**

Sound **51%**

Spielspaß



VERSAILLES 1685

Verschwörung am Hof des Sonnenkönigs: Historisches Render-Adventure



Das Barockschloß Versailles von innen

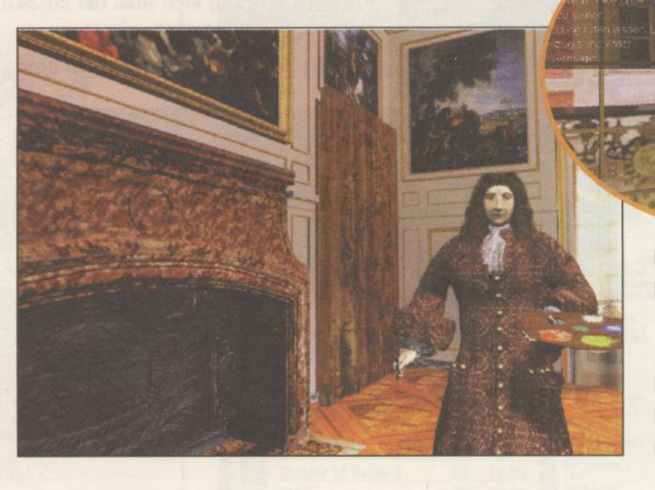
Der Staat bin ich." Der wohl berühmteste Satz des französischen Sonnenkönigs Ludwig XIV. (1638-1715) steht als Motto über einer Zeit des Absolutismus, in der sich dieser Herrscher als politisches und kulturelles Zentrum eines ganzen Staates gebärdete. Seine glanzvolle Repräsentation stellte ihn als den Mittelpunkt des Hofes heraus und war zugleich Demonstration politischer Macht: Er zog in Kriege gegen fast alle seine Nachbarn, verlor aber die meisten. Er verhalf Kunst und Wissenschaft zu einer hohen Blüte, sorgte mit dieser pompösen Prachtentfaltung aber dafür, daß Frankreich nach seinem Tod am Rande des Staatsbankrotts stand. Das nahe Paris gelegene Barockschloß Versailles, von Ludwig mit ausgebaut, ist Schauplatz eines Computer-Adventures. Von Cryo zusammen mit einer französischen Fernsehanstalt und dem Nationalmuseum entwickelt, übernimmt der Spieler darin die Rolle des einfachen Kammerdieners Lalande: Dessen Vorgesetzter Bontemps hat einen Drohbrief erhalten, der für den Abend einen Großbrand im Schoß ankündigt. Auch das Leben des Königs ist in Gefahr und deshalb soll Lalande den Verfasser des Schreibens finden und unschädlich machen. Und zwar so diskret, daß am Hofe keine Panik ausbricht.

Im Verlauf der Entdeckungsreise, die durch fast alle schönsten Räume von Versailles führt, finden sich zahlreiche weitere Hinweise auf das Attentat wie entwendete Bilder, weitere Briefe oder versteckte Geheimbotschaften. Öfter erfährt Lalande in Multiple-Choice-Gesprächen mit anderen Kammerdienern, Türöffnern oder Höflingen Einzelheiten über das Leben am Hofe und über seinen konkreten Fall.

Alle Örtlichkeiten von Versailles wurden anhand alter Archive detaillgenau im Rechner nachgebaut und können vom Spieler erforscht werden, der in den meisten Räumen die Möglichkeit hat, sich mit Hilfe des **Omni-3D**-Systems um fast 360 Grad zu drehen, der Rechner verschiebt den Ausschnitt perspektivisch korrekt. Die Fortbewegung von Zimmer zu Zimmer erfolgt in kurzen Kamerafahrten. Die anderen Personen, denen Lalande im Spielverlauf begegnet, wurden von den Entwicklern ebenfalls gerendert: Angeblich hat man die meisten Gesichter alten Gemälden nachempfunden. Im Spiel ist ein kleines Lexikon über das Schloß und die damaligen Sitten und Gebräuche eingebaut: Wer auf bestimmte Personen oder Kunstwerke klickt, bekommt akkurat recherchierte Informationen geboten. *ste*

OMNI-3D

Laut Packungsrückseite ist „Omni-3D" „einzigartig", genauso wie Trimark vor einem Jahr bei „The Hive" und dem „Panoractive"-System von einer „Premiere" sprach. Activision fand vor acht Monaten bei „Z-Vision", das in „Zork Nemesis" eingesetzt wurde: Das ist „revulutionär". Alle drei sind mehr oder weniger gleich und werden schon wesentlich länger in Apples „QuickTime-VR"-Engine verwendet.



Einer der vielen Kammerdiener

Dem Maler des Königs wurde ein Bild geklaut

NA JA

Peter Steinlechner

Ist das Absicht? „Versailles" spielt sich derart öde, daß ich zwischendurch aus reiner Langeweile fast alle der (vergleichsweise) spannenden Lexikoneinträge freiwillig durchlas. Trotz dieser nicht sehr konzentrierten Vorgehensweise war der Abspann viel zu schnell erreicht: Wie von Cryo gewohnt, ist „Versialles" wiedermal ein spielerisches Leichtgewicht. Vorausgesetzt, man besucht jeden Raum und spricht mit allen Personen, kann Ludwig sicher sein, kein Opfer der Flammen zu werden. Die Entwickler führen das Edutainment-Prinzip ad absurdum, eigentlich sollte man bei guter Unterhaltung nebenbei was lernen und nicht in Texte hinein gequält werden. Schade auch, daß Cryo zwar Geschichte vermitteln will, aber das Szenario nicht historisch korrekt wiedergibt: Warum sieht das Schloß im Spiel so steril wie ein Museum aus? Versailles war damals zwar bis unter die Dachgiebel mit Kunstwerken vollgestopft, aber alles andere als ein sauberer Ort. Das Gefühl auf den Spuren des Sonnenkönigs zu wandeln, kann sich beim besten Willen nicht einstellen.

Name	**Versailles 1685**
Genre	Adventure
Hersteller	Cryo
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Poster Grundriß Versailles

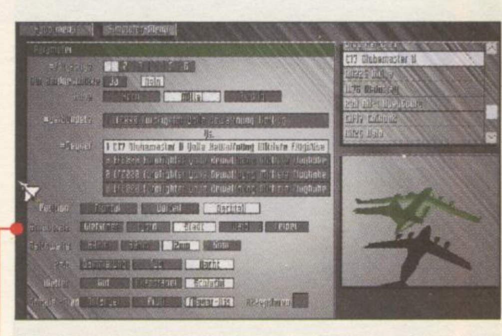
Grafik	**62%**
Sound	**66%**
Spielspaß	**41%**

EF 2000 TACTCOM

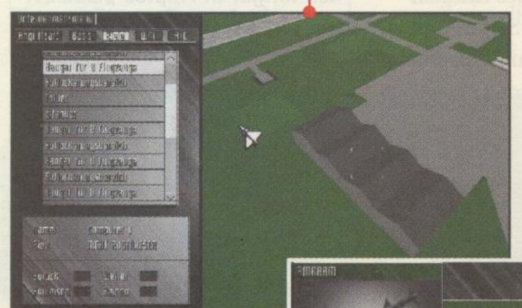
POWER PLAY VOLLTREFFER

DID liefert endlich das heißersehnte Patch-/Upgrade-Kit für den Flightsim-Rolls-Royce

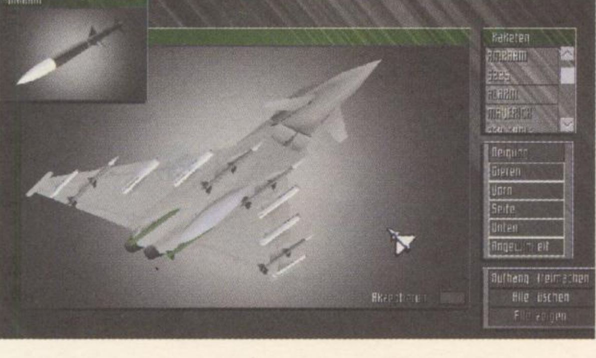
Seit gut einem Jahr fliegt er nun, der (simulierte) Eurofighter aus dem Hause DID (Test in PP 01/96). Obwohl "EF2000" damals wie heute den Prüfstein für "ernsthafte" Simulationen darstellt, pflegten die Engländer ihren Wundervogel kontinuierlich mit Gratis-Patches, um ihm einige Bugs und Schwächen auszutreiben. Um den wehrhaften Europäer aber fit fürs Jahr '97 zu machen, kommt mit "Tactcom" nun eine umfangreiche Erweiteruns-CD. Außer dem Update auf die neuste Version inklusive Bug-Fixing, beinhaltet das Produkt drei neue Features: PC-Piloten ohne Netzwerk können sich jetzt endlich gemeinsam über Modem in die Luftschlacht stürzen, im Simulator findet sich eine umfangreiche "**Custom-Option**" für selbstkreierte Air-to-Air-Missionen (Solo- und Multiplayer!), und als wichtigste Neuerung spendiert DID Euch im Campaign Mode einen "**Mission Planer**". Der Custom-Mission-Designer läßt die Herzen aller Kreativen höher schlagen: Hier könnt Ihr zünftige Luftkämpfe gegen jedes der 36 in "EF" vorhandenen Fluggeräte planen. Bei bis zu vier gegnerischen Gruppen à sechs Fliegern stürzen sich also bis zu 24 Feinde auf Euch. Parameter wie Wetter, Zeit oder Schwierigkeit sind frei einstellbar. Die Hauptkritik an "EF2000" richtete sich jedoch gegen die "Campaign": Der Spieler hatte z.B. durch seine Performance keinen Einfluß auf den Ausgang des Unternehmens und konnte nur aus einer Reihe vorgebener Missionen wählen. Tactcom sei Dank, habt Ihr nun die Möglichkeit festzulegen, ob Eure fliegerischen Künste vom Spiel berücksichtigt werden oder nicht. Der umfangreiche Missions-Planer schließlich räumt mit dem letzten Schwachpunkt auf: Bei Beginn jedes Spielzuges könnt Ihr alle nicht vom Computer eingeplanten Flieger persönlich mit Aufgaben betrauen. Und hier geht's wirklich ans Eingemachte: Entscheidet Ihr Euch z.B. für einen Bombenangriff, muß jedem Flieger ein Ziel zugewiesen, Waypoints gesetzt und sogar die Abflugzeit der Staffeln mit dem Flugplan Eurer Basis koordiniert werden. Im Netzwerk-Modus schließlich erwartet Euch ein besonderer Leckerbissen: Neben der bekannten "King of the Skies"-Variante haben die DID-Netzspezialisten sich eine neue Spielart einfallen lassen. Zwei Teams mit je bis zu vier Teilnehmern erhalten je eine eigene Basis, und schon geht der Mini-Krieg los. Punkte gibt es für Luftsiege und Bombentreffer am gegnerischen Airport; landet Ihr gar dort gibt's noch einen Extra-Bonus. sg



Viel Feind, viel Ehr! Dank Mission Builder könnt Ihr bis 24 Bandits kreieren.



In den Strike-Missionen weist Ihr jedem EF ein Ziel zu



Auch in der Campaign wählt Ihr nun Eure Waffen selber



Sascha Gliss

SUPER

"EF2000" war, ist und bleibt – jedenfalls vorläufig – der König der Lüfte. "Tactcom" macht aus der Ur-Version eine wirklich lupenreine Profi-Sim, kein Wunder, hatte DID doch über ein Jahr Zeit, die Schwächen und Bugs des Ur-Programms aufzuspüren und zu überarbeiten. Die tiefgreifenden Änderungen an der Campaign – insbesondere der überfällige Einsatzplaner – steigern hier die Motivation ungemein und sorgen selbst bei EF-Veteranen für wochenlangen Spielspaß. Aber auch das Feintuning, sowohl an der KI, der Grafik und der Waffenperformance, werten DIDs Vorzeigeprodukt deutlich auf und bringen ein noch realistischeres Fluggefühl. Für Netzwerkler schließlich führt kein Weg am Expansion-Set vorbei: Der acht-Mann-Krieg gehört zu den suchtfördernsten Multiplayer-Spielarten, die Ihr außerhalb des Internets finden werdet. "Tactcom" ist somit eine wirklich erstklassige Bereicherung für ein erstklassiges Spiel und ein Muß für alle "EF2000"-Piloten: Wer's nicht hat, ist selber Schuld.

Name	**EF2000 Tactcom**
Genre	Simulation
Hersteller	DID/Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus Joy-/Flightsticks
Extras	Netzwerk, (Null)-Modem

Grafik **85%**

Sound **83%**

Spielspaß





TAILCHASER

Schlechte Zeiten für den Knuddel-Kontinent Calandria, Heimat sprechender Schmusetiere und anderer Geschöpfe: Ein übellauniger Oberdämon namens Caustiic, schickt sich nämlich an, den friedlichen Ort seinem Reich des Bösen einzuverleiben. Schon machen sich in Calandria Horden von Monstern breit, die die unschuldigen Einwohner aufs Gemeinste quälen oder gleich versklaven. Man könnte meinen, der Kontinent wäre verloren, gäbe es da nicht noch die "Monster Patrol". Diese ominöse Organisation unter Führung von "Dax", dem Dachs (ha, ha!), hat sich die Vernichtung der fiesen Kerle auf die Fahnen geschrieben und bekämpft nun die Mächte der Finsternis. Natürlich schlüpft Ihr in die Haut des heldenhaften Dax und stürzt Euch hüpfend und schießend in den Kampf gegen die Schergen des Bösen. Zur Terminierung Eurer Gegner geben die Programmierer Euch eine ausbaufähige Knarre in die Hand, die anfangs allerdings nur recht kümmerlich schießt, aber das paßt sehr gut in das Gesamtbild, das Tailchaser hinterläßt: Die Grafik bewegt sich auf schlechtem Amiga-Niveau von 1988, die Sounds knarzen schön und die deutsche Sprachausgabe weiß durch den Ruhrpott-Slang der Sprecher zu begeistern. Wer sich dazu durchringt dieses Teil zu spielen, wird schon nach wenigen Minuten angewidert das Joypad fallenlassen, denn selten gab es in den letzten fünf Jahren ein Jump 'n' Run, mit einem derartig schlechten Gameplay zu bestaunen. Selbst unter patriotischen Gesichtspunkten (immerhin ist "Tailchaser eine deutsche Entwicklung) solltet Ihr dieses Teil als Staubfänger im Händler-Regal stehen lassen. *sg*



Einer der zahlreichen Obermotze

Name .... **Tailchaser**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller .... Defcom
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 50 Mark
Spieler 1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt ..... 0-250 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ...... Tastatur,Joystick

Extras .... keine

Grafik **14%**
Sound **9%**
Spielspaß

11%

DIE STADT DER VERLORENEN

Unausgereifte Adventure-Filmumsetzung mit eindrucksvoller Grafik

Normalerweise werden Filmumsetzungen nur dann gemacht, wenn das Vorbild aus Zelluloid sich durch Kassenerfolge einen so großen Namen gemacht hat, daß genügend unwissende Käufer auf die meist unsäglichen Software-Remakes blind hereinfallen. Beim erstmals anläßlich der Filmfestspiele von Cannes 1995 aufgeführten "La cite des enfants perdus" handelt es sich jedoch um einen eher unpopulären Kunstfilm der Franzosen Jean Pierre Jeunet und Marc Caro, die geneigte Zuschauer schon in ihrem makabren Machwerk "Delicatessen" mit ihren skurrilen Phantasien konfrontierten. Unter dem deutschen Titel "Die Stadt der verlorenen Kinder" können nun auch hierzulande Videothekenbesucher dem Märchen für Erwachsene frönen. Wie schon im Film, versucht der wahnsinnige Wissenschaftler Dr. Krank, der auf einer verlassenen Bohrinsel Unterschlupf gefunden hat, auch im Computer-Spiel mit Hilfe von seltsamen Apparaturen Kindern ihre Träume zu entreißen. Durch sein eigenes Traumdefizit altert er mit rasanter Geschwindigkeit. Die von ihm ausgesandten Zyklopen, blinde Sektierer mit einem elektronischen Auge, sollen in der nahegelegenen Hafenstadt Kinder aufgreifen, die nach Transport auf die Bohrinsel dort an die Traummaschinen angeschlossen werden. Als der Jahrmarkt-Kraftprotz One bemerkt, daß sein kleiner Bruder verschwunden ist, kämmt er verzweifelt die Stadt nach ihm ab. Dabei lernt er die 10jährige Miette kennen, die ihm bei seiner Suche hilft. In der Rolle dieses Waisenkindes durchstreift Ihr die verschachtelten Hafen-Plattformen, um Hinweise auf den Verbleib des Knaben zu finden. Auf die Mithilfe der Stadtbewohner könnt Ihr nicht zählen, und die Zyklopen behindern Euch gar bei Euren Nachforschungen. Miette und alle

Kochen mit Miette: Auf Zutatensuche in der düsteren Küche des Internats



Um auf die Treppe zu gelangen, müßt Ihr den Zyklopen ausschalten

Das sparsame Inventory faßt nur zehn Gegenstände



Juckreizend: Marcello und sein Flohzirkus



Frank Heukemes

NA JA

Diagnose: Die Französische Krankheit. Symptome: Überdurchschnittliche Begabung auf grafischem Gebiet gepaart mit einem oft kompletten Verlust der Einschätzung von kausalen Zusammenhängen und Anzeichen von Debilität beim Umgang mit Gegenständen des täglichen Lebens. Will heißen: Dieses Spiel fasziniert spontan mit seiner optischen Ausdrucksstärke, verwirrt mit einer undurchschaubaren Story und erschreckt durch Rätsel, auf die nur Leute im Umfeld wahnsinniger Regisseure kommen können. Da nichts untersucht werden kann, beruht die Lösung der Puzzles auf purem Zufall. Wer bis zum Experimentieren mit den Gegenständen kommt, hat schon Glück gehabt, denn fast sämtliche Items sind bis zu ihrem Auffinden nicht auf dem Bildschirm zu sehen. Ihre Hotspots müssen millimetergenau von Miette betreten werden. Schlimmster faux pas der Franzosen: Wer den Film nicht kennt, kann die nur in Bruchstücken wiedergegebene, ohnehin abstruse Story dieses extrem kurzen Adventures keinesfalls nachvollziehen.

DER KINDER

anderen Akteure des Adventures sind texturierte Polygonobjekte, die je nach Lichteinfall in die SGI-gerenderten 3D-Kulissen im Helligkeitswert variieren. Um die Bewegungen der Charaktere möglichst naturalistisch erscheinen zu lassen, wurde das schon fast zum Standard erkorene Motion-Capturing-Verfahren verwendet. Wie im Urvater "Alone In The Dark" hat jede Location mehrere Kameraansichten, zwischen denen Ihr sogar manuell umschalten könnt. Aufgefundene Gegenstände, die zur Lösung der Rätsel dienen, werden einem Inventory einverleibt, das aber nur bis zu zehn Items gleichzeitig aufnehmen kann. Konversationen sind eher selten und geben in den wenigsten Fällen Hinweise zu teilweise multiplen Lösungswegen. *fh*



Geködert: Der Angler gibt Miette einen hilfreichen Tip



Name . **Die Stadt der verlorenen Kinder**
Genre . . . . . Adventure
Hersteller . . . . . Psygnosis/Sony
Niveau . . . . . schwer, da unlogisch
Preis . . . . . ca. 100 Mark

Spieler 1
System . . . . . DOS
Festplatte belegt . . . . ca. 45 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . . Tastatur
Extras . . . . dient auch als Audio-CD

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

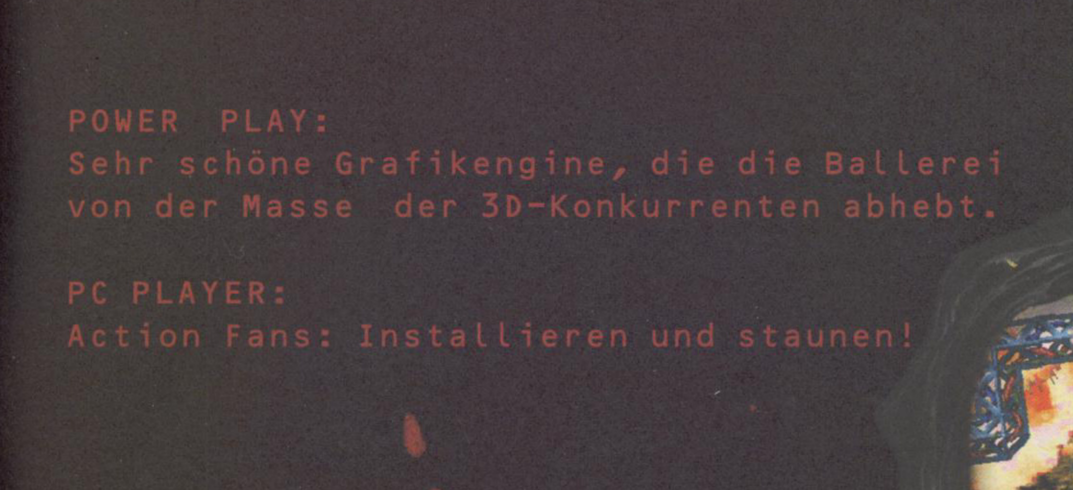
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 75%
Sound 60%
Spielspaß
29%

Bilder auf CD


POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.
PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!

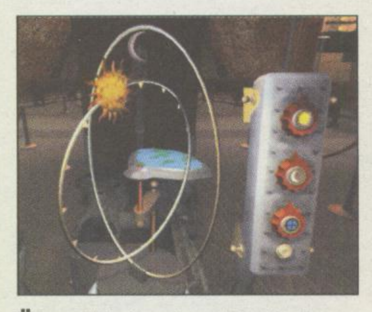
UNIVERSUM

OBSIDIAN

Und noch ein mäßiger „Myst"-Clone in unwirklichen Dimensionen

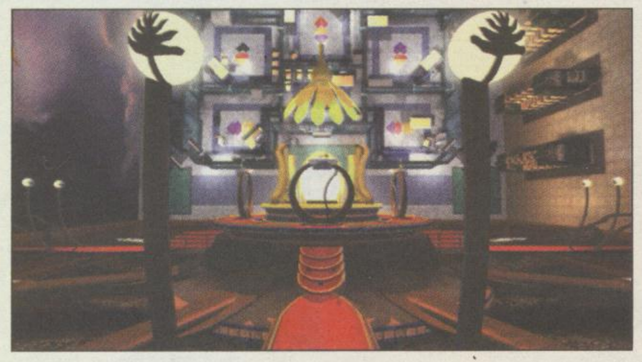
OBSIDIAN

Obsidian ist ein dunkles, halb durchsichtiges vulkanisches Gesteinsglas, meist schwarz, manchmal dunkelgrün oder braun. Wegen seines scharfkantigen Bruches und seiner Härte wurden aus Obsidian in der Steinzeit Waffen und Werkzeuge hergestellt.



Überall ist unten: Ein dreidimensionaler Raum

Das Jahr 2066: Der Satellit Ceres ist endlich im Orbit und verrichtet seine Arbeit. Mittels Nanotechnologie repariert er Löcher in der Erdatmosphäre. Die beteiligten Wissenschaftler sind glücklich, schmeißen eine riesige Party und begeben sich anschließend in den wohlverdienten Urlaub. So auch die junge Forscherin Lilah und ihr Freund Max: Gemeinsam machen sie einen Campingtrip in die Berge – was für beide fatale Folgen hat. Anstelle eines Intros schlüpft der Spieler gleich zu Beginn in die Rolle von Lilah, findet in der grünen Natur ein Zelt samt kleinem Notebook und bekommt in kurzen eMails sowie gespeicherten Videos die Vorgeschichte des Ceres-Projektes mit ein paar Infos über die beiden Hauptfiguren. Kaum verläßt Lilah das Zelt, hört sie einen lauten Schrei, folgt dem Geräusch und steht plötzlich vor einer Wand aus massivem **Obsidian**, die sie stante pede in eine andere Dimension zieht. Ihre Aufgabe: Den ebenfalls eingesaugten Max retten, herausbekommen, was das alles mit dem Satelliten zu tun hat und vor allem wieder in die Wirklichkeit finden. Fünf surreale Welten gilt es zu erforschen, gleich die erste ist ein kafkaesker Alptraum: Weil ein seltsamer Bürovorsteher sie sprechen möchte, der Gute aber nur über eine kaputte Brücke zu erreichen ist, muß Lilah Aktenschränke durchkämmen, Aufträge für Beamtenroboter erledigen und sich in einem würfelförmigen Raum zurechtfinden, bei dem alle sechs Wände abwechselnd als Boden dienen. Wenn ein Programm schon auf der (amerikanischen) Packung damit wirbt, daß es „schöner und größer" ist als „Myst", dürfte wohl jeder erfahrene Computerspieler auf Anhieb ahnen: „Obsidian", in über dreijähriger Arbeit erschaffen, orientiert sich sowohl spielerisch als auch in Sachen Gestaltung ganz am ewigen Vorbild aller Renderadventures von Brøderbund. Das Programm bietet Rätsel, wie sie in praktisch allen Adventures seit „Myst" zur Grundausstattung gehören: Vor allem warten wieder mal zahlreiche Maschinen darauf, daß der Spieler ihnen die Geheimnisse ihrer Funktionsweise entlockt. Daneben gibt es ein buntes Potpourri von Denksportaufgaben, auch das obligatorische Schieberätsel fehlt nicht. Insgesamt stellt das Programm hohe Anforderungen an den Spieler; dem kommt nur in der ersten Welt das Handbuch entgegen und hilft mit einem fast kompletten Walk-Through. „Obsidian" läuft nur unter Windows 95 im Hicolor-Modus. Sowohl die umklappenden Standbilder als auch die vielen Zwischenfilme sind komplett gerendert, gelegentlich greifen die Entwickler auch auf Fraktalgrafiken zurück. Der sphärische Soundtrack stammt von der musikalischen 80er-Jahre Eintagsfliege Thomas Dolby, die meisten Geräuscheffekte wirken dank eines 3D-Aufnahmeverfahrens auch auf Billigst-Lautsprechern noch bombastisch. *ste*



Fehlt in keinem Renderadventure: Ein Planetenrätsel



Der erboste Bürovorsteher – sonst sieht man nur sporadisch Gesichter

NA JA

Peter Steinlechner

Mal ganz ehrlich: Würdet Ihr Bücher lesen oder Filme angucken, die überwiegend in stillen Räumen spielen, praktisch keine Darsteller haben und man nie genau weiß, um was es in der Story eigentlich geht? Selbst wenn zahlreiche „Myst"-Fans jetzt laut „Ja" rufen sollten: Damals war die Masche wenigstens noch neu und originell, hier geht ihr endgültig die Luft aus. „Obsidian" ist zwar tatsächlich größer und schöner als das Vorbild, aber darum geht's nicht: Spielerisch besser wäre gefragt. Man merkt deutlich, daß die Entwickler für jede der Welten ein bis zwei gute Rätselideen hatten und den restlichen Platz auf den fünf CDs mit Standardpuzzles auffüllen mußten. Besonders ärgerlich: Einige der Aufgaben, z.B. das Großraumbüro, wurden richtig schlecht designt und strapazieren die Geduld. Optisch wirkt das Programm zwar teilweise beeindruckend, bietet aber auch in dieser Richtung nicht wesentlich mehr als die ältere Konkurrenz von Brøderbund. Fazit: Wiedermal viele bunte Bilder, aber ohne Tiefgang.

Name	**Obsidian**
Genre	Adventure
Hersteller	Rocket Science
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	17 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **61%**
Sound **59%**
Spielspaß

48%



DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND -



DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND -



UND DIE EINHEIMISCHEN NUR 'RUMHÄNGEN.



VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN,



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,



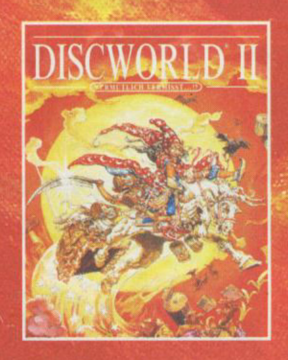
UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



Erhältlich komplett auf Deutsch für Windows 95 und MS-DOS

"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ... da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden."

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

PC CD ROM

DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?



http://www.psygnosis.com

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag -"Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

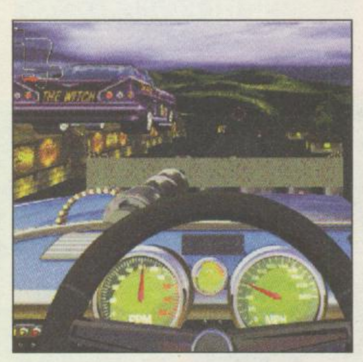
HAVE A N.

Mad Max meets

Lautstarke und action-lastige PS-Protzerei in schickem SVGA-Gewand



Dumm gelaufen! Eure Hellcat hat sich verabschiedet, die Reparatur wird teuer



Nur Fliegen ist schöner... Nehmt Ihr die Schanzen zu rasant, schadet's dem Auto

Rennspiele sind so alt wie die Computerspiele selbst. Wer erinnert sich nicht mit einer Träne im Knopfloch an Klassiker wie "Nightdriver", "Pole Position" oder "Test Drive"? Viel Benzin ist seitdem durch die virtuellen Vergaser geflossen, aber eins hatten (fast) alle Raserspiele gemein: Die Autos, in denen der Spieler Platz nahm, waren stets sündhaft teure High-Tech-Maschinen. Mit "NICE" bringt Magic Bytes nicht nur eine neue Kategorie von Rennwagen – amerikanische Oldtimer – ins Spiel, sondern sorgt auch dafür, daß staugeplagte Hobby-Schumis wenigstens virtuell ihren Verkehrsfrust mit Gewalt abreagieren können. Mehr als das fahrerische Können zählen hier nämlich die am Fahrzeug angebrachten Tuning-Teile und Waffensysteme. Aber eins nach dem anderen: Die Rennen in "NICE" werden in drei verschiedenen Ligen ausgefahren, wobei jede Klasse eine Art Markencup darstellt, da alle Fahrer ein und dasselbe **Auto** haben. In der ersten Division fahrt Ihr einen '58er Chevy Impala V8, die zweite Klasse bestreitet Ihr im '72er Ford Mustang Mach I, während die Königsklasse mit einem Phantasieauto namens "Hellcat" aufwartet, das im Design stark dem neuen Batmobile ähnelt. Als Neuling steigt Ihr natürlich in die kleinste Klasse ein und tunt mit einem Startkapital von 4000 $ Eure Kiste bescheiden auf. Jedes gewonnene Rennen bringt außer Punkten auch Kohle ein, die Ihr wiederum in Eurer Gefährt investiert. Neben Tuningoptionen wie größeren Maschinen oder Fahrwerkumbauten gibt es im "NICE"-D&W-Shop Zubehörteile wie Nitro-Injector und fiese Waffen wie Gatling-Guns, Raketen oder Ölsprüher. Seid Ihr mit Eurem Gefährt zufrieden, geht's ab auf die Piste, wo Euch sieben gegnerische Fahrer zum Crash-Derby erwarten. Gefahren wird in "NICE" in SVGA (eine VGA Option ist auch enthalten), wobei der Standardblick auf die Piste sich im klassischen Cockpit-Mode präsentiert. Außerdem stehen noch eine Stoßstangen-Kamera und eine wenig brauchba-

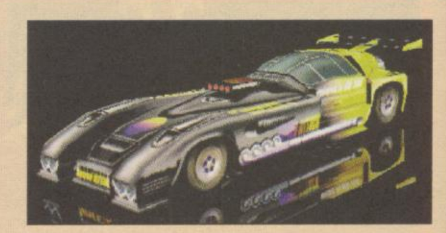
DER FUHRPARK



'58er Chevy Impala
Filmfreaks kennen den wunderschönen Sedan noch aus George Lucas' "American Graffiti". In "NICE" ist er mit einem 7 Liter großen V8-Motor ausgestattet, der in der Basisversion 350 PS leistet und für 220 Sachen gut ist. In Ausbaustufe fünf stehen 500 Pferde bereit, und mit Nitro-Einspritzung bringt es der Wagen auf 250 km/h.



'72er Ford Mustang Mach I
Stammt aus der Ära der Muscle Cars (ca. 1967 bis 1973), als Benzin noch nichts kostete und Leistung hauptsächlich durch Hubraum erzielt wurde. Auch hier findet sich ein sieben Liter V8-Monster unter der Haube, in der Basisversion liegen 390 PS an und auf Stufe fünf sind es brachiale 800 PS. Die Topspeed liegt bei etwa 250 km/h.



Synetic Hellcat Prototyp V2
Das Phantasie-Produkt der Programmierer wird von einem 7,3 Liter großen Chevy V8 mit 600 PS befeuert und verfügt zusätzlich über eine Hughes Hubschrauber-Turbine, die das Teil in Stufe I auf 476 km/h beschleunigt: Sehr praktisch auf langen Geraden. Mit dem V8 alleine schafft das Teil immerhin an die 300 km/h.

I.C.E. DAY

Ruhrpott



Im Arctic Level sind die Tunnel stilecht eingefroren



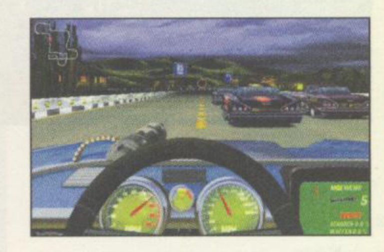
Loopings gehören zur Standardausstattung jedes Kurses

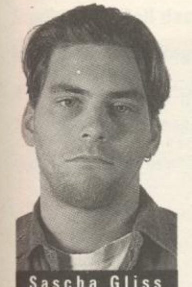
In der Werkstatt gibt's Tuningteile und dicke Dinger

re Außenansicht zur Verfügung. Neben normalen Streckenelementen wie Tunneln und Haarnadelkurven erwarten Euch im Straßenbau eher seltene Gebilde wie Loopings oder Sprungschanzen. Neben Eurer Plazierung im Feld solltet Ihr den Beschädigungsgrad Eures Untersatzes gut im Auge behalten: Durch Unfälle oder gegnerischen Beschuß nähert sich dieser Wert 100 %, an, was gleichbedeutend mit dem "Aus" ist. Ab einem Wert von 60 % Schaden beginnen die Wagen erste Ausfallerscheinungen zu zeigen, bei 80 % z.B. könnt Ihr froh sein, wenn Euer Motor noch einigermaßen hochdreht. Sind Eure Schäden kritisch, könnt Ihr entweder an die Box, oder per "Repair Kit" (gibt's im Tuning Shop) jeweils 20 % während der Fahrt richten. Kommt Ihr nach fünf bis zwanzig Runden heil über die Ziellinie, wird abgerechnet: Je nach Plazierung erhaltet Ihr null bis zehn Punkte und einen entsprechenden Geldbetrag. Habt Ihr nach zwölf Rennen die Liga gemeistert, könnt Ihr – bei ausreichender Plazierung – in die nächste Klasse aufsteigen, wo Ihr allerdings mit einem nackten Auto und einem festen Grundkapital neu beginnt: Einen Refund für die am alten Boliden verbauten Teile gibt es nicht. Neben dem Singleplayer-Mode bietet "NICE" Multiplayer-Szenarien vom Einzelrennen bis zur Meisterschaft, wobei vom Null-Modem-Kabel bis zum IPX-Netz alles unterstützt wird. sg



Einer der hübscheren Charaktere in "N.I.C.E."





Sascha Gliss

GEHT SO

Auf der einen Seite wartet "NICE" mit ungewöhnlichen, hervorragend in Szene gesetzten Fahrzeugen und einem motivierenden Waffen- und Tuningsystem auf, andererseits kann die zweifellos schnelle Fahrengine im Vergleich mit Konkurrenzprodukten nicht vollständig überzeugen. Selbst mit einem Lenkrad fahren sich die Boliden "statisch", ein echtes Fahr-Feeling stellt sich partout nicht ein. Die Strecken wurden offensichtlich wie anno '91 in "4D-Sports-Driving" per Editor zusammengebastelt: So gibt es z.B. nur drei verschiedene Kurventypen, die auf jeder Strecke gleich angefahren werden können. Zu guter letzt ist noch der von mir oft zitierte "Deutsche Programmierer-Humor" zu erwähnen, dem wir u.a. die im "Manta-Airbrush"-Stil gezeichneten Spieler-Visagen verdanken: NICE bemüht sich, amerikanisches Flair zu verbreiten, dabei trieft dem Programm das Teutonentum aus jeder Pore. Sei's drum: Wer auf Action steht, wird mit "NICE" zufrieden sein, insbesondere Multiplayer sollten ruhig einen Blick riskieren.

Name .... **HAVE A N.I.C.E. DAY**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Magic Bytes
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 8

System .... Win'95
Festplatte belegt ..... 0-100 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Lenkräder
Extras ... Netzwerk, (Null) Modem

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **73%**
Sound **53%**

Spielspaß

Solo	Multi
63%	69%

AMERICAN DREAM

Uninspirierte Comic-Wirtschafts-Sim aus deutschen Landen

Trotz BSE-Krise und allgemeinem Gesundheitswahn erfreut sich auch hierzulande die Cuisine americaine ungebrochener Beliebtheit. Ungeachtet der Mahnungen besorgter Eltern und seriöser Ernährungswissenschaftler: Hackfleisch-Scheiben in labberigen Brötchen sind vom Speisezettel der deutschen nicht mehr wegzudenken. Ähnliches dachten sich wohl auch die Wirtschaftssimulanten von Sunflowers auf der Suche nach einem Thema für ihr neustes Epos. "American Dream" versetzt Euch in die Rolle eines kleinen Managers einer im Aufbau befindlichen Burger-Kette. Nach dem Motto "Heute Georgia, morgen die ganze Welt", beschränkt sich Eurer Schalten und Walten anfangs auf einen Bundesstaat der USA, mit dem Ziel, Eure wundervollen Produkte letzlich global unters Volk zu bringen. Ausgestattet mit einer besseren Pommesbude und 500 000 Dollar, kümmert Ihr Euch zunächst um die Grundausstattung: Neben Personal und Einrichtung braucht Ihr natürlich Futter für Eure Kundschaft, das vorerst nur fertig eingekauft werden kann; später könnt Ihr natürlich auch Eure "persönlichen" Burger kreieren und in eingener Produktion herstellen. Schaltet Ihr dann noch ein wenig Reklame und lenkt via Außenwerbung Aufmerksamkeit auf Euren Gourmet-Tempel, geben sich die Kunden bald die Klinke in die Hand. Ein Ausbau auf mittlere Größe wird somit schnell unumgänlich, wollt Ihr das Marktpotential voll ausschöpfen. Bald stehen in jeder Stadt Eures Heimatstaates mittelgroße Filialen und das Management ist's zufrieden: Ein Aufstieg zum Geschäftsführer für die gesamte USA folgt auf dem Fuße, hier könnt Ihr Eurer Imperium des schlechten Geschmacks auf das gesamte Bundesgebiet ausdehnen, wobei Ihr Euch fortan nicht mehr um die Belange der einzelnen Läden zu kümmern braucht, das erledigen nun computergesteuerte Filialleiter für. Wie in solchen Sims üblich, fehlt auch die beliebte Sabotage-Option nicht, so könnt Ihr Eurem Computergegner mit Werkspionage und ähnlichen Nettigkeiten das Leben zur Hölle machen, während Ihr Euch um die Errichtung von Forschungslabors und Fabriken kümmert. *sg*



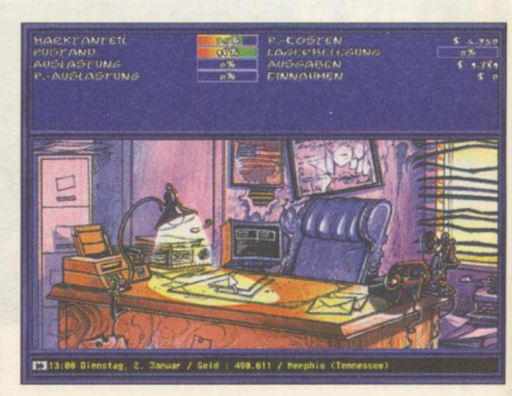
Im Lager faulen fröhlich Eure Delikatessen weg



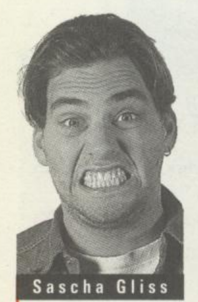
Sunflowers weiß bescheid: Cowboys, Indianer, G.I.s...ja, ja so sehen sie aus, die Amis!



Der freundliche Herr rechts verkauft alles von der Cola bis zum Hot Dog



Das Büro: Von Eurer zentralen Anlaufstelle gelangt Ihr in alle Screens



Sascha Gliss

NA JA Sind Porno-CDs und Pseudo-Wirtschaftssims in Comic-Grafik wirklich alles, was deutsche Softwarehäuser zustande bringen? Egal ob "Bing!", "Pizza Connection" oder eben "American Dream" draufsteht, der Inhalt ist stets derselbe Einheitsbrei: Nach dem alten Motto "von der Klitsche zum Imperium" klickt sich der Spieler durch eine Reihe von Standardscreens, bis nach einiger Zeit der ideale Rhythmus gefunden ist und der Rubel fast von selber rollt. "Dream" treibt's in dieser Beziehung sogar auf die Spitze: Durch die automatischen Filialmanager und die Versicherungspakete wird dem Spieler einfach zu viel Arbeit abgenommen Um das Maß vollzumachen, langweilt "Dream" den Spieler mit der üblichen Aufmachung, gewürzt mit einigen Kotzanimationen, verzichtet aber gnädigerweise auf wogende Busen und andere sexuelle Geschmacklosigkeiten. Wer also immer noch nicht genug von deutschen Wirtschaftssims hat, sollte lieber "Mad TV2" einschalten, als sich an Sunflowers oder Burger-Saga den Magen zu verderben.

Name	**American Dream**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Sunflowers
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

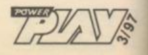
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	50-150 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik 26%
Sound 32%
Spielspaß

26%



DER GAME GURU SPRICHT



Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. DIESES EXKLUSIVE INTERVIEW WURDE AUFGENOMMEN, ALS STUDIO 3DO IHN ZU HAUSE IN GREENWICH VILLAGE, NEW YORK, BESUCHTE.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

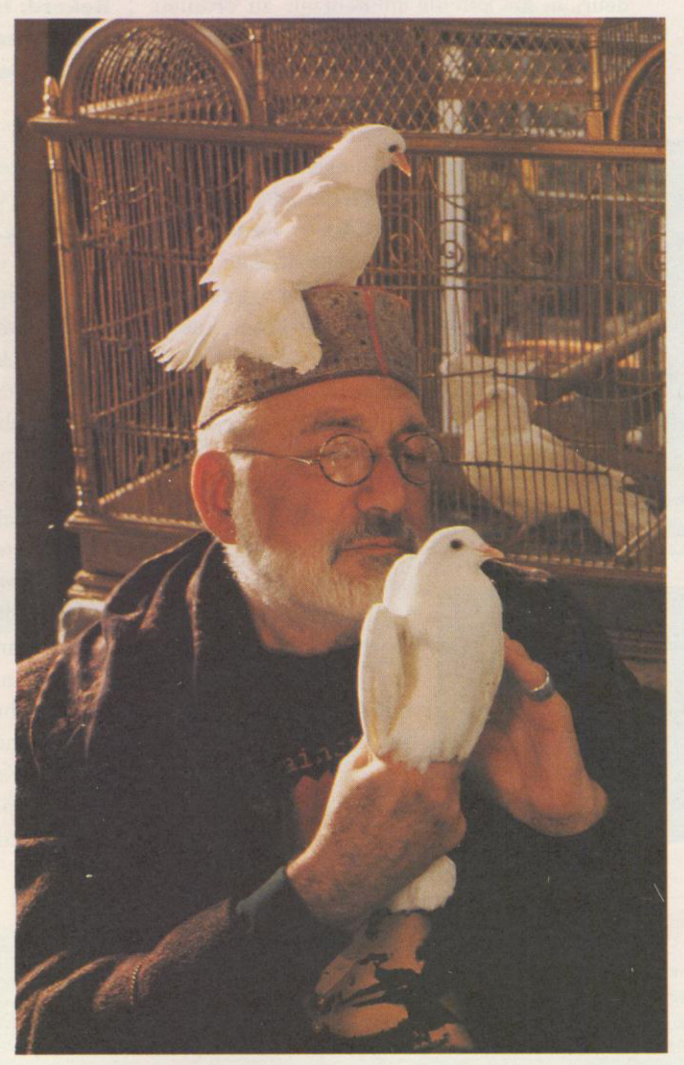
: Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm.

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?

: In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knacht man es. Das ist ebensowenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.

Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

: Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwerer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Sonic™ kam mir simplistisch vor, Command & Conquer™ hat mich amüsiert, und Warcraft 2™ fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.



"SONIC™ KAM MIR SIMPLISTISCH VOR, COMMAND & CONQUER™ HAT MICH AMÜSIERT, UND WARCRAFT 2™ FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."



DIE GEHEIMNISSE UND MOGELTRICKS DES SPIELE-GURUS GIBT ES IM HANDEL AUF DISKETTE ZU KAUFEN.

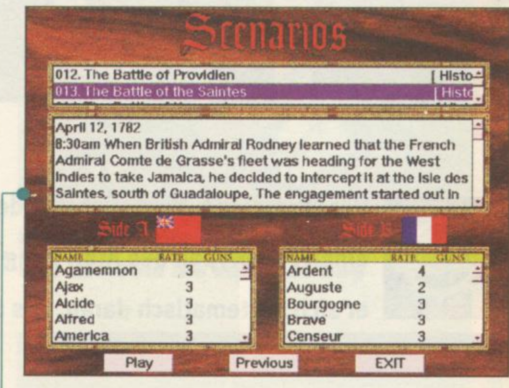


PC

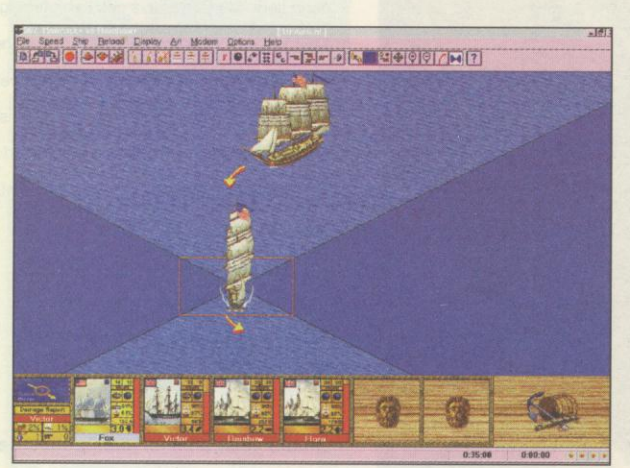
AGE OF SAIL

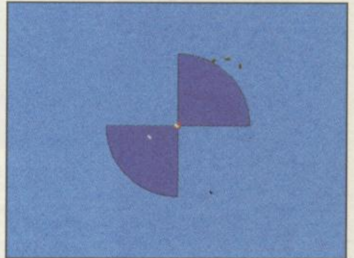
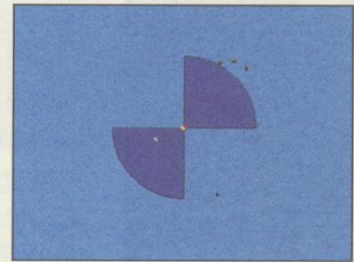
Talonsoft verläßt seinen Heimathafen: Statt zugbasierter Hexfeldschieberei jetzt ein Echtzeitscharmützel

Die Schlacht um des Strategiespielers Gunst verlagert sich seit neuestem vom Land aufs Meer: Nach "Wooden Ships & Iron Men" sowie "Admiral Sea Battles" ist "Age of Sail" nun schon die dritte Seeschlachtsimulation innerhalb von zwei Monaten. Wieder finden historische Einzelszenarien sowie fiktive Kampagnen in der Glanzzeit der nautischen Gefechte Ende des 18., Anfang des 19. Jahrhunderts statt.
Entgegen der "Battleground"-Gepflogenheiten gliedert Talonsoft den Spielverlauf diesmal nicht in Runden, sondern nötigt den Flottenkommandeur, seine Befehle in Echtzeit zu erteilen. Grundsätzlich ist es zwar möglich, jedes Schiff des eigenen Verbandes einzeln zu lenken, zur Vereinfachung lassen sich jedoch übergreifende Anordnungen für die gesamte Flotte oder für vom Rechner vordefinierte Unterabteilungen geben. Der Wind ist wie gewohnt ein wesentlicher Faktor für die Navigation. Versucht Ihr, genau gegen die Windrichtung zu segeln, wird das Schiff vorübergehend manövrierunfähig, mit einer kräftigen Brise im Rücken kommt Ihr hingegen umso schneller voran. Durch Setzen bzw. Einziehen der Segel habt Ihr zusätzlichen Einfluß auf die Geschwindigkeit. Außerdem schlagen im Kampf erlittene Schäden entsprechend zu Buche. Ein Spezialkommando paßt das Tempo aller Schiffe an das des langsamsten Kahns an. Zum Laden der Geschütze stehen vier verschiedene Munitionsarten zur Verfügung. Jeder Typ hat eine andere Reichweite und ist entweder zur Schädigung von Rumpf, Segeln oder der Besatzung gedacht. Gefeuert wird entweder per Automatik oder durch einen Rechtsklick auf das anvisierte Ziel. Die Zeit, die Eure Kanoniere zum Nachladen brauchen, variiert je nach Einstellung zwischen einer und fünf (beschleunigten) Minuten. Da ein gekaperter Pott mehr wert ist als ein versenkter, solltet Ihr gelegentlich versuchen, den Gegner zu rammen und zu entern.
Neben Dutzenden von Nachbildungen historischer **Schlachten** existiert auch eine Kampagne. Als unscheinbarer Marinekapitän beginnt Ihr eine Laufbahn im Dienste einer Seefahrernation, die Ihr aus einer Auswahl von elf selektiert. Gewonnene Gefechte resultieren in Beförderungen und Kommandos über schwerere Schlachtschiffe. Später befehligt Ihr dann Geschwader und zuguterletzt ganze Flotten. *us*



Rekord: Im Programm ist die "Battle of the Saintes" mit 66 Schiffen die Schlacht mit den meisten Teilnehmern


Am unteren Bildrand: Die Statusleiste mit Info zu maximal sechs Schiffen



Kegel zeigen die Reichweite der Kanonen an

NA JA

In großen Lettern prangen die Begriffe "3D" und "Echtzeit" auf der "Age of Sail"-Packung. Zugkräftige Werbeattribute, die einer näheren Betrachtung bei weitem nicht standhalten. Wo bitte soll sich hier die Dreidimensionalität verbergen? Und daß in Echtzeit kommandiert werden muß, ist eher als Nachteil denn als Vorteil zu betrachten. Bei über 60 Schiffen pro Schlacht wird es trotz Einteilung der Flotten in Geschwader einfach unmöglich, koordinierte Befehle zu geben. Die Zuordnung ist zu allem Überfluß auch noch unveränderlich. Wenn man seine Kähne selbst gruppieren könnte, müßte man die Geschwader wenigstens nicht vor dem Auseinanderdriften bewahren. Fairerweise sei gesagt, daß Gefechte mit mehr als zehn Teilnehmern nur einen kleinen Teil der Szenarien ausmachen. In jedem Fall wäre eine Einteilung in Züge aber von Vorteil gewesen. Gegenüber "Wooden Ships & Iron Men" ist der Kampagnenmodus samt Karriereleiter etwas besser, die zufallsgenerierten Begegnungen lassen jedoch immer noch eine Dramaturgie vermissen.

Ulrich Smidt

Name	**Age of Sail**
Genre	Strategie
Hersteller	Talonsoft/Empire
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2

System	Win3.1
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemoption

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 24%
Sound 64%
Spielspaß

Solo	Multi
37%	38%

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.

online1
Die Online-CD-ROM. Geht direkt ins Internet.

Unverbindliche Preisempfehlung: 14,90

HUGO und Cyber Scout Rally
Virtuelles Kabel 1-Studio
Online 1 City
Fun Face
Multi-User Game "HUGO Online"
Disco Tower
Flirten im Connecting People Cafe
Easy Web Surfing in der virtuellen Stadt
PC CD-ROM
KABEL 1

Start frei!
Inklusive Netscape und Zugangssoftware von Nacamar für Win. 3.11 und Win. 95. Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.



direct order: http://www.online1.de



BALDIES

Drei Jahre nach Projektstart haben die Glatzen nun doch noch den Sprung auf den PC geschafft



Links seht Ihr ein normales Haus, rechts das Labor



Für WIN95 wurden die Grafiken überarbeitet

Waren Glatzen noch vor wenigen Jahren als Kennzeichen für neonazistische Saufköppe verschrien, so gilt es heutzutage in manchen Kreisen schon als schick im Meister-Propper-Look durch die Gegend zu laufen. Beste Voraussetzungen also für das überfällige Debüt des seit ewigen Zeiten angekündigten Gottspiels "Baldies". Nun erscheint's also doch, und zwar gleich doppelt: Für WIN95-Besitzer gibt's eine überarbeitete Hi-Res-Version, während DOS-Baldies als eine Art lebendes Fossil im Look der frühen Neunziger daherkommt. Spielerisch allerdings sind beide Fassungen identisch: Als gottgleicher Herrscher lenkt Ihr die Geschicke eines Stammes von rundlichen Glatzköpfen durch 100 verschiedene Inselreiche. Diese Inseln sind von gegnerischen Stämmen besetzt, und Ziel eines jeden Levels ist es somit, sämtliche Feinde zu eliminieren. Jeder Baldie übt einen von vier Berufen aus (Worker, Builder, Soldier oder Scientist), wobei Ihr durch Mausklick bestimmt, wer gerade welche Aufgabe übernehmen soll. Damit sich Eure Schergen überhaupt auf den Inseln wohlfühlen und fortpflanzen, müßt Ihr sie als "Builder" zunächst Häuser bauen lassen. In den Häusern gibt es je einen Raum für jede der vier Berufsgruppen, in denen die Glatzköpfe verschiedenen Tätigkeiten nachgehen: Im Worker Raum sorgt Ihr (augenscheinlich per gleichgeschlechtlicher Befruchtung) für Nachwuchs, die Werkstatt dient der Pflege und dem Ausbau des Hauses, im Labor erfinden Eure Wissenschaftler fiese Waffen und Fallen und die Soldaten-Stube beherbergt Kämpfer-Baldies zur Verteidigung. Jede Berufs-Klasse hat ihren eigenen Energievorrat, der durch frei herumlaufende Sammler aufgestockt und durch Baldies, die in den Häusern mit Aufgaben betraut sind, verbraucht wird. Verfügt Ihr über genügend Ressourcen, erhaltet Ihr neue Werkzeuge wie z.B. den Schaufel-Cursor, mit dem Ihr Land in Wasser verwandelt (und umgekehrt). Gerade in höheren Leveln erweist sich dieses Tool als nützlich, da der Computer liebend gern Verbindungen zwischen seinen und Euren Inseln bastelt, die Ihr nur mit der Schaufel wieder wegbekommt. Die "normalen" Häuser, die hauptsächlich der "Zucht" dienen, könnt Ihr entweder in zwei Stufen ausbauen oder zu Spezialbauten upgraden. Das Erfinder-Haus ist besonders gut geeignet, um neue Waffen zu erforschen, grabscht Ihr mit göttlichem Hand-Cursor ein Tier und schmeißt es hier hinein, bringt das die Wissenschaftler auf neue Ideen. Ein Skunk wird z.B. zur Stinkbombe, mit der Ihr Eure Gegner aus Ihren Häusern treibt, um diese leichter erobern zu können. "Soldier-Barracks" schließlich dienen der Produktion von Patronen und Handgranaten, mit denen Ihr Eure Landsknechte dann in die Schlacht gegen den bösen Feind schickt. *sg*



Mit dem roten Schild zeigt Ihr Euren Soldaten wo sie angreifen sollen



Sascha Gliss

GEHT SO

Sorry, Ihr Kahlköpfe, aber mehr als eine "Drei" ist nicht drin! Man fragt sich, wofür die Entwickler soviel Zeit benötigten. Die pixelige VGA-Grafik unter DOS und der Adlib-Sound können es nicht gewesen sein, die stammen augenscheinlich aus längst vergangen Tagen. Unter Win95 läuft das Spiel zwar brav in SVGA , vom Schemel haut das aber heutzutage niemanden mehr, zumal es sich beim Hi-Res-Mode um ein Schummel-SVGA à la "C&C 2" handelt. Das Gameplay wurde seit dem etwa ein Jahr alten Demo keiner Revision unterzogen, allerdings verfügt Ihr nun über eine stattlichere Anzahl an Waffen. Was "Baldies" fehlt, ist die spielerische Leichtigkeit die z.B. Populus so zugänglich machte. Da Ihr Euch (fast) um jede Glatze selber kümmern müßt, beschäftigt Ihr Euch zu sehr mit Euren Jungs, nur um dann vom Gegner seelenruhig überrannt zu werden. Für Abhilfe hätten hier einige Automatismen sorgen können, die dem Spieler Routine-Aufgaben abnehmen und Ihm so genug Zeit lassen, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Name	**Baldies**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Panasonic Interactive
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	1,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 34%
Sound 33%

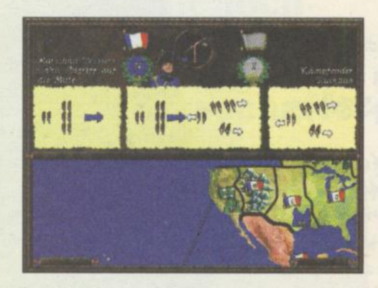
Spielspaß

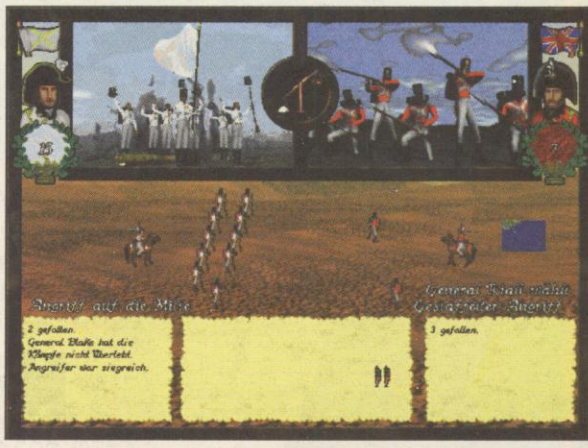
Solo	Multi
48%	49%

Hasbros zweiter aufgebohrter Brettspiel-klassiker für den PC

RISIKO

Computerspiele sind wie Fast-Food: Was heute noch als ultimatives Game gilt und zahllose Spieler nächtelang vor den Monitor bannt, ist morgen schon gnadenlos veraltet und wird für 9.95 Mark als Sammler-CD verramscht. Ganz anders sieht das bei Brettspielen aus: Hier existieren wirkliche Klassiker, die bereits ältere Generationen in ihren Bann schlugen und auch heute noch gekauft und mit Begeisterung gespielt werden. Ein Beispiel hierfür ist natürlich "Monopoly", der Urahn aller modernen Brettspiele, ein anderes ist "Risiko", die Mutter aller neuzeitlichen Strategiespiele. Nach recht simplen Regeln und einem hauptsächlich auf Würfelglück basierenden Kampfsystem streiten sich schon seit über 15 Jahren Mini-Generäle auf einer rudimentären Weltkarte um die Vorherrschaft auf unserem Globus. Höchste Zeit eigentlich, daß der Klassiker sich auch auf unserem liebsten Spielzeug, dem PC, breitmacht. Hasbro Interactive nahm sich der Konvertierung an und präsentiert nun "Risiko" in einer stark "getunten" Computer-Fassung. Neben der klassischen Variante schlummert nämlich noch eine "Ultimate"-Risk-Version auf der CD und die unterscheidet sich gewaltig von der althergebrachten. Neben der um einige Länder und Seeverbindungen erweiterten Weltkarte stehen nun drei weitere Maps für Eure Feldzüge bereit: Europa, Asien und Amerika, wobei auf diesen Karten die politischen Grenzen um 1800 gelten und jedes Land in mehrere Provinzen zerfällt. Als Spielziele dienen u.a. die absolute Herrschaft im jeweiligen Szenario, die Eroberung gegnerischer Hauptstädte oder die klassischen Auftragskarten. Die wichtigste Neuerung betrifft das Kampfsystem, hier habt Ihr die Wahl zwischen drei Methoden: **klassische Würfel**, ultimative Würfel und taktisches System. Die klassischen Würfelregeln sind dieselben wie im Brettspiel, bei der ultimativen Variante jedoch könnt Ihr das zahlenmäßige Verhältnis Würfel/Bataillone selber festlegen, d.h., daß Ihr bei einem Verhältnis drei zu eins pro verlorenem Würfel nicht eins, sondern gleich

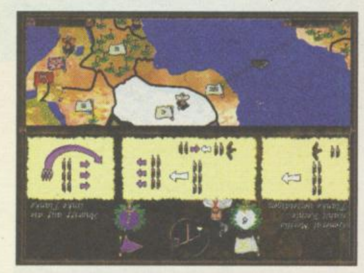




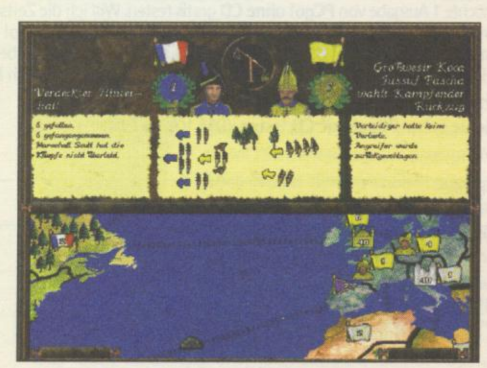
Einige Schlachten werden von solchen Render-Sequenzen begleitet



Wer will, schließt in diesem Menü Allianzen



Afrikafeldzug à la Risiko



Nach jeder Schlacht gibt's eine rudimentäre Verlustliste



Die neue Europakarte im klassischen Risiko. Links Eure Angriffswürfel, rechts der blaue Verteidiger.



Konflikt in Europa. Der gelbe Rebellen-General hat sich breitgemacht, aber schon naht General Gliss zur Rettung.

Im Taktik-Modus bestimmt Ihr die Taktik

drei Bataillone quitt seid. Das taktische System schließlich verzichtet völlig auf Würfel: Kommt es zur Schlacht, wählt Ihr zwischen verschiedenen Angriffs- und Verteidigunstakktiken, und der Computer ermittelt daraufhin den Ausgang des Konflikts. Neben der **Taktik** werden aber auch andere Faktoren wie Größe der beiden Armeen, geographische Bedingungen, ob der Angriff über See oder Land erfolgte, usw. berücksichtigt. Neben den klassischen Bataillonen bietet "Ultimate" einige neue Einheiten, so könnt Ihr in der Verstärkungsphase Bataillone gegen Generäle oder Forts eintauschen. Generäle sorgen nicht nur für eine höhere Kampfmoral in der Truppe, sondern bringen auch – abhängig von ihrer Kampferfahrung – neue, verfeinerte Strategien für die Kampfphase. Gewinnt einer Eurer (maximal fünf) Generäle eine Schlacht steigt er eine Stufe auf, bei Niederlagen verliert er eine. Forts könnt Ihr nur auf normalem Gelände errichten , wobei jede Festung über einen Kampfwert verfügt, der Euren dort stationierten Verteidigern zugutekommt. "Risiko" spielt Ihr entweder gegen max. sieben Computergegner oder bis zu fünf menschliche Gegenspieler (im Netz). Von Internet via TCP/IP bis zum Nullmodem-Kabel werden alle gängigen Link-Optionen für PC unterstützt. Leider könnt Ihr im Mehrspieler-Modus nur nach den klassischen Regeln spielen, "Ultimate Risk" gibt's nur für Einzelspieler. Als Trostpflaster liegt dafür die Multiplayer-CD der Packung bei, so daß Ihr Euch auch mit nur einem Exemplar mit "echten" Gegnern messen könnt.

sg

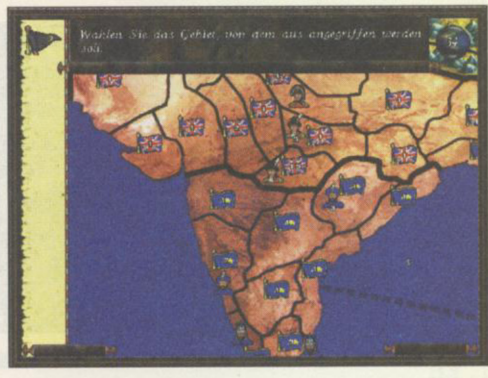


Wie gehabt: Eroberungen werden mit Karten belohnt



Zufallsereignisse schwächen unsere Streitmacht

Die Schlacht um Indien. Beachtet die Generäle!





Sascha Gliss

GUT

Anstatt eine müde eins-zu-eins Konvertierung des Klassikers abzuliefern, verpaßte Hasbro dem Gameplay des Oldies eine Vielzahl von Neuerungen, die "Risiko" fast in die Gefilde "echter" Strategiespiele erheben. Was schon für "Flottenmanöver" galt, trifft erst recht auf dieses Spiel zu: Im neuen "Ultimate Mode" erkennt man das gute alte "Risiko" fast nicht wieder. Gleichzeitig aber blieb soviel des ursprünglichen Flairs erhalten, daß Fans des Brettspiels sich nach kurzer Zeit zurechtfinden werden. Zudem haben die Hasbros auch diesmal wieder für ein ansprechendes Erscheinungsbild gesorgt: Grafik und Sound bewegen sich auf hohem Genre-Niveau und sorgen für eine gelungene Atmosphäre. Im Multiplayer-Mode schließlich präsentiert sich "Risiko" von seiner Schokoladenseite, obwohl ich hier die Möglichkeit an einem Rechner gegeneinander zu spielen vermißt habe. Gelegenheitsstrategen, denen schon das Original gefallen hat, müssen zuschlagen, Hexfeld-Profis werden über mangelnden Tiefgang klagen und sich unterfordert fühlen.

Name	**Risiko**
Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interactive
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 6
System	Win'95
Festplatte belegt	5-66 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk, (Null-)Modem

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 66%
Sound 64%

Spielspaß

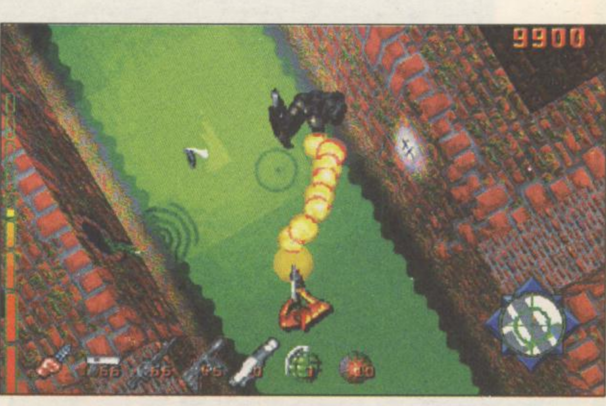
Solo	Multi
72%	77%

PROJECT PARADISE

Vogelfrei: Ikarions Shooter bietet eine etwas andere 3D-Engine

Der erste Shooter aus dem Hause "Soft Enterprises" war "The Hidden Below", ein vor allem optisch unsäglich schlechtes Programm. Doch man gelobte Besserung und schuf bereits vor Jahren eine schöne 3D-Engine, die die Spielwelt aus der Vogelperspektive zeigt und flüssig dreht oder zoomt. Das witzige dabei ist die Tatsache, daß Wände oder hohe Objekte perspektivisch korrekt dargestellt werden und die Grafik nicht einfach "blind" in alle Richtungen scrollt. Das Spiel, das um diese 3D-Routine gestrickt wurde, nahm dermaßen viel Zeit in Anspruch, daß Ihr erst heute, drei Jahre nach den ersten Präsentationen, in den Genuß desselben kommt. Es nennt sich "Project Paradise", wird wieder über Ikarion veröffentlicht und versetzt Euch in eine "Shadowrun"–ähnliche Zukunft. Magie, Hochtechnologie und Kriegsmaschinerie verschmelzen im 22. Jahrhundert fast gänzlich. Große Konzerne regieren die Welt und der größte, Cyberlink Technologies, hat einen Satelliten ins All geschossen, der unsere Erde vom humanen Gesocks befreien soll, damit die seit Jahren brodelnden Aufstände nicht auf die Planetenkolonien des Konzerns übergreifen. Das "Project Paradise" beruht auf der kompletten Auslöschung der Menschheit.

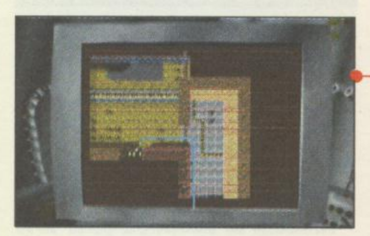
Natürlich seid Ihr als braver Bürger gegen die Terminierung von Milliarden und so steuert Ihr Krieger Raven, Hacker Quicksilver und Magier Damian durch satte 10 Welten, um im Endeffekt den Satelliten aus der Cyberlink-Zentrale in die Luft zu jagen. In jedem Level gibt's eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen (Befreien/Meucheln diverser Charaktere, etc.), wobei jedoch immer auch der Ausgang gefunden werden will. Ihr steuert Euren Charakter durch die drehenden Cyberlink-Gefilde und ballert natürlich auf alles, was sich bewegt. Dabei wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen den morphenden Charakteren, Waffen oder Extras im Inventory-Screen. Die drei Helden besitzen jeweils andere Eigenschaften und müssen in bestimmten Situationen ihre besonderen Fähigkeiten anwenden. Während Krieger Raven nur ballert und als einziger Raketen-, Plasma- und Flammenwerfer bedienen kann, knackt der Hacker **Terminals** und öffnet mit diesen Türen oder deaktiviert Verteidigungsanlagen. Magier Damian allein erkennt magische Wesen und kann diese mit **Zaubersprüchen** bekämpfen. Extras wie Munition, Medipacks und natürlich Keycards finden sich unter anderem in Kisten oder werden von gefallenen Gegnern hinterlassen. Im Multiplayer-Modus könnt Ihr über ein IPX-Netzwerk zu zweit oder dritt spielen, wobei jeder die Rolle eines Charakters übernimmt und Ihr miteinander gegen Cyberlink kämpft. Übrigens unterstützt „Project Paradise" als erstes DOS-Spiel Microsofts Sidewinder Gamepad. *kn*

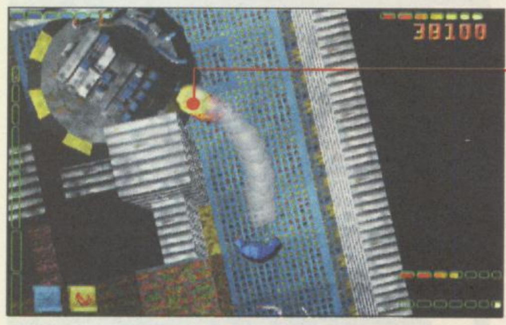


Der Flammenwerfer hilft besonders im Nahkampf



Diese Kisten verbergen meist leckere Extras


An Terminals könnt Ihr eine Karte des Levels einsehen



Die Feuerbälle suchen sich selbst den Weg

GUT

Selbst übertroffen hat man sich bei Soft Enterprises leider wieder nicht: Die wunderschöne 3D-Engine bietet unheimlich viel Raum für kreative Neuerungen und grafisch ansprechende Actionspiele, der von "Project Paradise" nur ansatzweise genutzt wird. Optisch wirkt die Ballerei irgendwo trist und nicht durchgestyled wie die amerikanischen Kollegen. Spielerisch gibt´s zwar kaum Mankos, aber viele kleine Ungereimtheiten verderben "Project Paradise" den Sprung in die Action-Oberliga. So ist die Idee mit den drei Charakteren nett, aber spielerisch viel zu wenig von Bedeutung, der eingebaute "Shadowrun"-Charme macht sich nirgendwo bemerkbar und die Abwechslung in den Levels hält sich in Grenzen. Auch die witzigen Extras und vielen Waffen machen kein Highlight aus diesem irgendwo typisch deutschen Spiel: "Project Paradise" ist eine sehr gute Ballerei, die leider nicht den Hauch einer Atmosphäre besitzt und den Spieler dadurch nicht auf Dauer fesseln kann. Soft Enterprises hat jedoch ein dickes Lob für die innovative 3D-Engine verdient.

Knut Gollert

Name	**Project Paradise**
Genre	Action
Hersteller	Ikarion
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 3

System	DOS
Festplatte belegt	45-70 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **53%**
Sound **60%**

Spielspaß

Solo	Multi
68%	71%

S.P.Q.R.

Ob die US-Spieleszene wohl noch in diesem Jahrtausend ihren Renderwahn auskurieren kann? Angesichts der Tatsache, daß die Seuche nach wie vor in unverminderter Stärke grassiert und ihr schon viele gesunde Geister zum Opfer gefallen sind, bleibt das leider zu bezweifeln. Der neueste Gipfel der Fieberkurve hört auf den Namen "S.P.Q.R."(lt.:"senatus populusque Romanus" = "Senat und Volk von Rom"), und versetzt Euch ins antike Rom des Jahres 205 n. Chr. Eure Aufgabe ist es, die Stadt vor einem noch nicht enttarnten Übeltäter, genannt "Calamitus", zu bewahren, der die Metropole auf nicht näher definierte Art und Weise ins Unglück stürzen will. Es gibt fünf Verdächtige: Den Schnüffler Lucius, die Vestalin Verania, den Ingenieur Gordian, die Seherin Sibylle und Xanthus, den Zugereisten aus Korinth. Bis auf letzteren hat keiner dieser Bürger jemals öffentlich irgendwelchen Groll gegen die Hauptstadt oder ihre Bewohner geäußert. In den Notizen der fünf müßt Ihr nach Anhaltspunkten suchen und lernt nebenbei noch etwas über römische Kultur und Geschichte (vorausgesetzt, Ihr stolpert nicht über Recherchefehler wie nicht stilgerechte Krüge). Wie es sich für eine "Myst"-Kopie gehört, stehen natürlich auch wieder stereotype Maschinen- oder Bilderpuzzles an. Das 3D-Modell Roms hätte man gut in eine Echtzeit-Engine stecken und mit Charakteren anfüllen können, aber als Sammlung von Standbildern ist das alles in etwa so packend wie Nachbars Urlaubsdias. *us*



Seltsam menschenleer, diese Metropole

Name	**S.P.Q.R.**
Genre	Adventure
Hersteller	GT Interactive
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Wun'95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**49%**
Sound	**65%**
Spielspaß	**46%**

INSERENTENVERZEICHNIS

POWER DATA

Selten zuvor tummelten sich dermaßen viele hochkarätigen Spiele in den Lesercharts. Nur der Spitzenreiter ist und bleibt unangefochten: C & C 2 bekam mehr Stimmen als die beiden schärfsten Verfolger zusammen!

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(5.)	Diablo
2.	(–)	MDK
3.	(1.)	Tomb Raider
4.	(3.)	Command & Conquer 2
5.	(4.)	Privateer 2
6.	(–)	KKND
7.	(–)	Heroes of Might... 2
8.	(2.)	Toonstruck
9.	(–)	Flying Corps
10.	(–)	M.A.X.



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(8.)	Tomb Raider
3.	(–)	Diablo
4.	(–)	FIFA Soccer 97
5.	(3.)	Grand Prix 2
6.	(4.)	Hugo 4
7.	(–)	Privateer 2
8.	(2.)	Bundesliga Manager 97
9.	(–)	Das Schwarze Auge 3
10.	(7.)	Die Siedler II

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Januar '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/97 sind:

Matthias Becker, Bad Mergentheim
DIABLO

Hendrik Loges, Peine
TERMINATOR: SKYNET

Mario Nicoletti, Berlin
DEADLY GAMES

Kristoffer Reimer, Osterholz
NBA LIVE '97

Lars Oliver Hansen, Karlsruhe
GRAND PRIX 2

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(14.)	Tomb Raider
3.	(9.)	FIFA 97
4.	(3.)	Warcraft 2
5.	(6.)	Die Siedler II
6.	(8.)	Grand Prix 2
7.	(4.)	Bundesliga Manager 97
8.	(2.)	Command & Conquer
9.	(10.)	Bleifuss 2
10.	(16.)	NHL 97
11.	(26.)	Larry 7
12.	(5.)	Z
13.	NEU	Privateer 2
14.	(11.)	indiziert (3D Realms)
15.	(15.)	Civilization II
16.	NEU	Diablo
17.	(7.)	indiziert (id Software)
18.	(12.)	Schleichfahrt
19.	(20.)	Toonstruck
20.	(21.)	TFX: EF 2000
21.	NEU	NBA Live 97
22.	NEU	DSA 3 – Schatten über Riva
23.	(13.)	Deadly Games
24.	(17.)	Wing Commander IV
25.	NEU	Holiday Island
26.	NEU	Destruction Derby 2
27.	(18.)	Baphomets Fluch
28.	(19.)	MW 2: Mercenaries
29.	(–)	Jagged Alliance
30.	NEU	Nascar Racing 2

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Januar sind:

Heiko Janich, Dresden

Karsten Fromberg, Berlin

Alexander Vetter, Offenburg

Jens Hähnel, Nalbach

André Kutzeva, Dessau





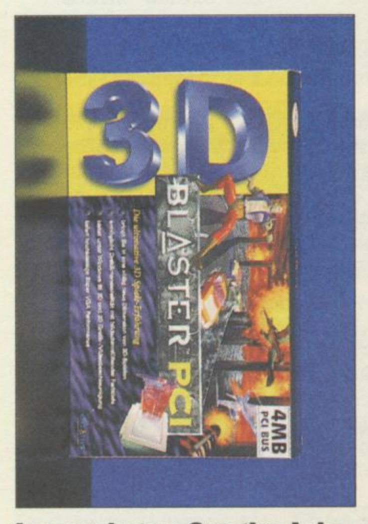
Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
MartinSchnelle 	**Conquest Earth**, weil so vielleicht ein frischer Wind durch das Echtzeit-Strategie-Genre fegen könnte.	**MDK**, weil dank Shiny endlich mal ein Action-Adventure auf der Festplatte meines PCs länger als zwanzig Minuten verweilt.	**ZPC**, weil ich einen Hersteller nicht verstehe, der glaubt, mit einem derartigen Murks auch nur eine müde Mark zu verdienen.	...tauche ich mit **SSN** in die Tiefen des Ozeans ab. Wann wohl Red Storm Entertainment das erste Spiel veröffentlicht?
 	**Panzer General 97**, weil für mich rundenbasierende Strategiespiele schon immer die besseren Programme gewesen sind.	**MDK**, weil Dave Perry zeigt, daß Actionspiele für den PC nicht nur humorvoll, sondern auch spannend sein können.	**City of the lost Children**, weil der Film um Längen besser ist.	...drehe ich meine AC3-Surroundanlage, mangels Nachbarn, ungeniert bis zum Anschlag auf.
 	**Panzer General 97**, weil es für mich keine interessantere und ausgewogenere historische Strategiespiel-Serie gibt.	**MDK**, weil es Zeit wurde, daß Shinys erfrischender Konsolen-Humor den mit deutschem "Programmiererwitz" verseuchten PC erobert	**ZPC**, weil ich mir von Leuten, die "I can see your underwear" auf ihrer Visitenkarte stehen haben, bedeutend mehr erwartet hätte	...erwarte ich heißhungrig den Start des weltweiten **Ultima Online**-Betatests, an dem ich (yippieh!) teilnehmen darf.
 	**Moto Racer**, weil die Preview-Version schon mehr Spaß als alles andere auf zwei Rädern macht.	**KKND**, weil Beam so wunderschön frech von Westwoods Klassiker "C&C" geklaut hat. Das muß belohnt werden.	**Project Paradise**, weil die Engine so viel mehr hergibt und man sich vor allem grafisch so wenig Mühe gegeben hat.	...bastle ich brav an meinem **Diablo**-Multiplayer-Charakter. Da fehlen noch ein paar "Unique Items".
 	**Need for Speed 2**, weil schon der erste Teil mit einer vernünftigen Steuerung traumhaft gewesen wäre.	**Sega Rally**, weil hier Steuerung und Fahrgefühl einfach fantastisch sind.	**Have a N.I.C.E. Day!**, weil trotz netter Grafikengine die mißglückte Steuerung keinerlei Fahrgefühl aufkommen läßt.	...finde ich gut, daß Computer**Bild** unsere CD nicht besonders gut fand. Von denen möchte ich wirklich nicht gelobt werden...
 	**X-Wing vs. TIE Fighter** - Der Krieg der Sterne wird in diesem Jahr ein glorreiches Comeback erleben (s. Editorial).	**MDK**, weil es zeigt, daß man 3D-Shooter unter Mißachtung des iD-Standards wesentlich reizvoller machen kann.	**Die Stadt der verlorenen Kinder**, weil außer netter Grafik absolut gar nichts dahintersteckt. Ziemlich peinlich für Psygnosis!	...nerve ich die Kollegen z. Zt. mit diversen Demos für meine **3DFX-Karte**. (3D-Fehde? Wieso? Gibt´s gleichwertige Konkurrenz?)
Peter Steinlechner 	**Sub Culture**, weil ich schon immer mal in der Tiefsee auf Tauchgang gehen und Heringen beim Alltagsleben zugucken wollte.	**MDK**, weil fast schon zuviel des Guten drinsteckt: Tolle Aufmachung, packendes Gameplay und die besten Gags seit langem.	**XS**, weil es vor einem Jahr auf der Londoner Messe noch ganz gut aussah: Nächstes Mal bitte schneller und besser programmieren!	...hat die 3D-Fehde in der Redaktion neuen Auftrieb bekommen, seit der Mystique-Patch für **Tomb Raider** angekündigt ist. Jubel!
 	**X-Wing vs. TIE Fighter**, weil ich trotz diverser Ersatzdrogen (Battletech) immer noch Star-Wars-Junkie auf Entzug bin.	**MDK**, weil die Begeisterung und Sorgfalt, mit der die Shinies das Teil produziert haben, in jeder Stage spürbar ist.	**Bevis & Butthead** - Selbst B&B persönlich wären nicht bescheuert genug, ihre Knete für diesen Mist auszugeben.	...bin ich stinksauer auf Mikkl, weil er meinen geliebten **Diablo**-Multi-Charakter (Rougue, Lv. 24) gelöscht hat. Argh!

3D BLASTER PCI

Der Rendition-Chip ist neben der Matrox Mystique der bislang einzig ernstzunehmende Versuch, 2D-Funktionen und 3D-Beschleunigung auf einem Board zu vereinen



In gewohntem Creative Labs gelb-blau: der 3D-Blaster

Eigentlich sollte das Modell von Creative Labs ja schon im letzten Heft am großen 3D-Karten-Vergleichstest teilnehmen, doch dazu traf es ein paar Tage zu spät in der Redaktion ein. Nach ausgiebigen Messungen verfestigte sich der Trend, den wir schon im letzten Monat ausgemacht hatten. Im Feld der kombinierten 2D/3D-Karten ist die 3D Blaster bzw. der Rendition-Chip die einzige Alternative zur bislang diesen Markt beherrschenden Matrox Mystique.

Der Allround-Grafikchip vom Typ V1000E-Vérité, 4 MB EDO-DRAM und VESA-2.0.-BIOS on Board sorgen im althergebrachten 2D-Bereich für erstaunlich gute Leistungen, einen bösen Ausrutscher gab es lediglich bei VGA-Modi unter DOS. So brachte es "Descent 2" in SVGA auf respektable 26 Bilder pro Sekunde (Mystique: 27), in VGA bei 320x200 Punkten aber lediglich auf 32 Bilder. Die Mystique kam hier auf über 50 pro Sekunde. Das gleiche Bild bei der CBench-Messung: Fast identische Frameraten unter VGA und SVGA. Auch unter Windows 95 (für Windows 3.x liegen keine Treiber bei, sind aber zukünftig online abrufbar) zeigte der Vérité-Chipsatz ordentliche Performance und überzeugte nebenbei mit einer exzellenten Bildqualität und guter MPEG-Videowiedergabe. Die Schwächen halten sich in Grenzen: Unter Truecolor sackt die Geschwindigkeit überproportional ab, die Bedienung der Bildschirmeinstellung geriet etwas umständlich.

Besonders gespannt waren wir auf die 3D-Leistungen, über die wir von Programmierern recht unterschiedliche Aussagen zu hören bekamen. Die Direct 3D-Benchmarks zeigten prompt einen erstaunlich hohen Polygondurchsatz-Wert von 253 KPolygone pro Sekunde. Damit rückt die 3D Blaster dem Spitzenreiter Diamond Monster ganz dicht auf den Pelz, muß sich dafür aber bei den Pixelfüllraten ziemlich weit hinten anstellen. Im Praxistest mit "Hellbender" und "Monster Truck Madness" setzte sich die 3D Blaster mit einer Kombination aus akzeptablen Frameraten und bilinearem Filtering, Nebel- und Transparenzeffekten dennoch an die Spitze der Kombikarten. Inzwischen gibt es auch ausreichend Software speziell für Rendition-Chips. "Tomb Raider" z.B. kommt aber bei weitem nicht an die 3Dfx-Version heran. So stören immer noch vereinzelte Clippingfehler und die Grafik ist auch bei weitem nicht so flüssig. Bei "Nascar Racing" war fast kein Unterschied zur normalen Version auszumachen, ebensowenig bei "Actua Soccer", hierzulande unter dem Namen "ranSoccer" bekannt. Überzeugend dagegen "Fatal Racing", das mit schönem Texture-Filtering und fast verdoppelten Frameraten das Original deutlich in den Schatten stellte. Zum Schluß probierten wir noch die Rendition-gepatchte Version von ids indiziertem 3D-Shooter aus; auch hier konnte sich die Rendition profilieren. 20,1 Bilder pro Sekunde bei 640x480 Punkten bedeuten eine Steigerung von über 50% gegenüber der unbeschleunigten Variante. Zusätzlich sorgen fein gefilterte Texturen auf Wänden und Feinden für zusätzlichen grafischen Genuß.

Insgesamt also ein für zurückhaltend kalkulierte 399 Mark durchaus überzeugender Auftritt für die 3D Blaster PCI, wenn auch momentan noch zu viele Spiele unter der VGA-Schwäche in DOS leiden müssen. Deshalb schrammt die Karte auch haarscharf an einer PP-Kaufempfehlung bei, doch die nächste Generation des Rendition-Chips steht bereits in den Startlöchern. *mg*

Windows 95-BENCHMARKS

D3D-Test:	Fillrate	6,59 mpps
D3D-Test:	Thruput	253,4 kpps
Tunnel-Demo		33,6 fps
Winmark 96		37,2

BENCHMARKS

Testrechner war ein Pentium 166 mit 16 MB SDRAM und 256 KB PB-Cache, also genau das gleiche Modell wie in PP 2/97.

DOS-Benchmarks:

CBench VGA	34,5 fps
CBench SVGA	36,1 fps
Descent 2 VGA	32 fps
Descent SVGA	26 fps

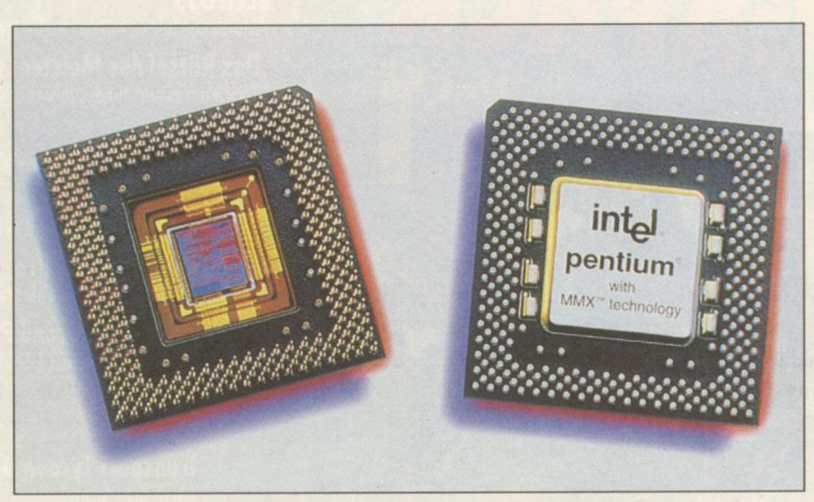
3D BLASTER

Hersteller: Creative Labs, Unterföhring
Preis: **ca. 400** Mark
Chipsatz: Vérité von Rendition
Speicher: 4 MB EDO-DRAM
Software: Toshinden SE, Flight Unlimited, Fatal Racing, Actua Soccer

ZUKUNFTS

Das erste MMX-

Keine andere Computerfirma konnte gleich zum Verkaufsstart eine so umfangreiche Palette an verschiedenen MMX-Rechnern anbieten wie Gateway 2000. Wir haben das attraktivste Angebot der Marke im Kuhdesign genauer unter die Lupe genommen: den P5-166 Elite.



Intels neues Multimedia- und Spiele-Flaggschiff: Der MMX-Chip

Viel ist über ihn spekuliert, noch mehr über ihn in den einschlägigen Publikationen berichtet worden. Die Rede ist von Intels MMX-(MultiMedia Extensions)Prozessorfamilie, deren Launch am 8. Januar dieses Jahres den Aufbruch in ein neues Multimedia-Zeitalter einläuten sollte. Hauptsächlich handelt es sich dabei um Pentium-Chips, die um 57 spezielle MMX-Befehle erweitert wurden. Speziell in den Bereichen Audio, Video und Bildbearbeitung, aber mit Abstrichen auch bei 3D-Grafik, kann somit ein deutlicher Geschwindigkeitszuwachs erzielt werden, allerdings nur, wenn sich Software explizit dieser Befehle bedient. Doch auch die grundlegende Pentiumarchitektur wurde überarbeitet. So ist der interne First-Level-Cache mit 32 KB nunmehr doppelt so groß, die Zahl der Schreibpuffer wurde auf vier erhöht und die komplette Befehlsverarbeitung optimiert. Das heißt, selbst ältere, nicht MMX-angepaßte Programme, erfahren einen Geschwindigkeitsschub, der sich nach diversen Benchmarkmessungen im Bereich um die 15-20 % einpendelte. Mit dieser doch enormen Steigerung überraschte Intel selbst die Experten, wurde dem MMX doch nur bei speziellen Programmen solch ein Perormance-Zuwachs zugetraut. Im Klartext bedeutet dies, daß ein P166 MMX sogar schneller ist als, ein regulärer P200, obwohl er nach der geplanten Preisgestaltung von Intel günstiger als dieser zu haben ist. Ein kleinerer Wermutstropfen ist allein der Umstand, daß ausgerechnet die spielerelevante 3D-Grafik unter Windows 95 am wenigsten von der neuen Technik zu profitieren scheint; hier muß man sein Heil nach wie vor in speziellen 3D-Karten suchen, oder nach angepaßten Spielen wie POD Ausschau halten. Dennoch: Was die Frage angeht, ob sich ein MMX-Rechner prinzipiell lohnt, so lautet die Antwort uneingeschränkt ja.

Gateway 2000 P5-166 Elite

Unser Testrechner gehört selbst innerhalb der neuen Chipfamilie aus mehreren Gründen zu den absoluten Highlights. So verlangt Gateway für die MMX-Technologie keinen Pfennig mehr, in Anbetracht der üppigen Ausstattung darf der Preis knapp 4000 Mark getrost günstig genannt werden. Das moderne Board im ATX-Format ist mit Intels VX 430-Chipsatz bestückt (also z.B. Power VR-tauglich) und weist moderne DIMM-Speicherbänke auf, deren erste mit großzügig bemessenen, sehr schnellen 32 MB SDRAM belegt ist. Dazu kommen ein Mitsumi 12fach-Laufwerk, die bewährte Western-Digital-Caviar-Festplatte mit 2,5 GByte Festplattenkapazität und ein für Computerlautsprecher hervorragend klingendes Altec-Lansing-Satelliten-Subwoofer-System. Weniger gefiel uns, daß die Grafik- und Soundkomponenten – eine ATI Rage II 3D-Grafikkarte und die Soundblaster Vibra 16 – nicht wie üblich als Steckkarten im PC stecken, son-



WEISEND

System im Test



dern fest auf dem Mainboard integriert sind. Beide kann man zwar deaktivieren, beim Nachkauf neuen Equipments mucken aber manche Grafikkarten trotzdem gegen den "Fremdkörper" im Rechner auf, die Installation gestaltet sich dann dementsprechend schwierig. Ein 33,6 Kbps schnelles Modem und massig Software vervollständigen das Komplettpaket. Als Bildschirm dient ein 15-Zöller mit guter Bildqualität und -schärfe, dennoch sollte man bei einem Rechner dieser Preisklasse gleich einen 17-Zöller wählen, den Gateway für knapp 500 Mark Aufpreis anbietet. Dank des ATX-Motherboards ist im Miditower-Gehäuse viel Platz. Auch extrem lange Steckkarten werden jetzt nicht mehr vom Prozessor blockiert, der auf der anderen Seite der Hauptplatine residiert und vom Netzteillüfter gleich mitgekühlt wird. Da der MMX-Prozessor (Entwicklungscode P55C) nur mehr mit 2,8 Volt Spannung betrieben wird, hat der Gateway 200 ein modifiziertes Motherboard. Wollt Ihr Euch nur den Chip kaufen, solltet Ihr deshalb im Handbuch Eurer Hauptplatine nach einem Hinweis suchen, ob dieses für die Spannungsabsenkung von 3,3 auf 2,8 Volt vorbereitet ist, was aber nur bei neueren Modellen der Fall ist.

Fazit: Schon allein wegen des nicht vorhandenen Aufpreises führt beim Gateway 2000 P166 Elite kein Weg an MMX-Technologie vorbei. Mögen auch Spiele nicht in dem Maße von der neuen Technik profitieren wie z.B. die Bildbearbeitung, so ist das Preis-Leistungs-Verhältnis doch unerreicht. Der Gateway-Rechner, einer der schnellsten 166er, die es derzeit zu kaufen gibt, vereint dies zusätzlich mit hervorragender Qualität und großzügiger Ausstattung und bekommt deshalb auch völlig zu Recht unsere Power-Play-Kaufempfehlung verpaßt. *mg*



POD

Rennspiele scheinen bestens dafür geeignet zu sein, eine neue Technologie ins Rampenlicht zu rücken. Nachdem schon VideoLogic zur Einführung seines Power VR-Beschleunigers mit "Ultimate Race" auf ein französisches Programmierteam und dessen Künste vertraute, orderte Intel zum Verkaufsstart des MMX-Prozessors 600 000 speziell für deren neue Prozessorgeneration angepaßte Bundle-Versionen von "POD" bei UBI Soft. Das war sicherlich ein guter Griff, denn die futuristische Raserei mit dem unsinnigen Namen (steht für die Initialen des Producers) und der noch unsinnigeren Hintergrundgeschichte zeigt auf beeindruckende Weise, was speziell für den MMX programmierte Spiele zu leisten vermögen. Zwar fehlte uns mangels Existenz jegliche Vergleichsmöglichkeit mit einem "Normalen" Pentium-POD, doch soll dieses trotz deutlich weniger Polygone und grafischer Details bei weitem nicht die gleichen Frameraten erzielen. Auch auf Surround-Sound muß der MMX-lose Pentiumbesitzer verzichten.

Das Spiel selbst (Test voraussichtlich in PP 4/97) ist ein gutklassiger, etwas innovationsarmer Vertreter des Rennspielgenres. Trotz der futurustischen Aufmachung legte man Steuerung und Spielsystem sehr konventionell aus. Das Fahrverhalten mit den gut kontrollierbaren Drifts erinnert an "Bleifuß 2", der Meisterschaftsmodus mit den 16 Strecken und der Punktevergabe an eine echte Motorsportserie. Ein Highlight sind zweifellos die zahlreichen, intelligent, phantasievoll und sowohl optisch als auch vom Anspruch her abwechslungsreich gestalteten Pisten, wenn auch Texturdesign und Farbwahl nicht jedermanns Geschmack sein werden.


POD läuft auch im Win95-Fenster ohne Geschwindigkeitseinbußen


Bewegter Himmel, echte 3D-Vehikel und HiRes-Grafik


Objekte sind auch aus der Distanz gut zu erkennen


Die Farbpalette gehört nicht unbedingt zum MMX

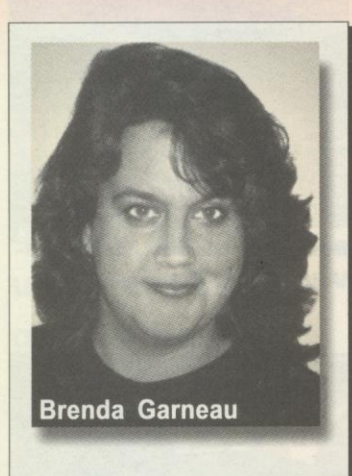
WARREN

Was plant Origins ehemaliger

Warren Spector verrät erste Fakten über seine jüngsten Rollenspiel-Projekte bei Looking Glass



The Dark Project: Erste Screens verraten in Technik und Anmutung eine gewisse Ähnlichkeit zur neuesten 3D-Engine von id Software

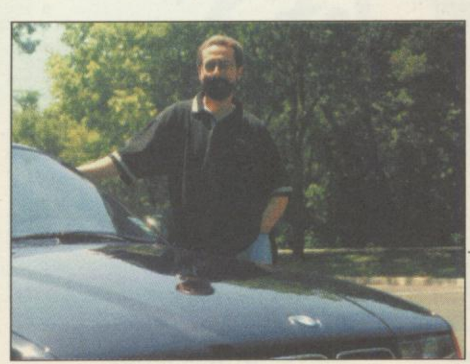


Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Bereits im ersten Teil unseres Interviews mit der Producer-Legende Warren Spector verriet er, wie er und seine Mannen von Looking Glass ihren gemeinsamen Erfolg "Underworld" quasi fortsetzen wollen. In dem zweiten Teil des Gespräches schildert Spector, in welche Richtung seine Ideen gehen und wie er das totgeglaubte Genre der Rollenspiele wiederbeleben will.

Warren: Nun, das Golf-Spiel "British Open Golf" habe ich bereits erwähnt. Es wird ziemlich gut werden. Es wird dich auch nicht verwundern, wenn ich dir sage, daß es eine Fortsetzung zu "Flight Unlimited" geben wird. Sie wird genau um das gleiche Stück besser sein als "Flight Unlimited", wie es "Flight Unlimited" damals im Vergleich zu anderen Flugsimulationen war. Vor einigen Wochen habe ich ein erstes Demo gesehen, das mich umgehauen hat. Die Flugzeuge, das Terrain, die Details. Unvergleichlich. Wir arbeiten weiterhin an einem lizensierten Star Trek: Voyager-Spiel. Es ist eine Art Adventure mit einer interessanten Story. Doch die Sachen, denen im Moment mein ganzes Herz gehört, sind die neuen Rollenspiele. Wir arbeiten an zwei Stück, eines davon produziere ich mit einem Team im Office in Cambridge (Ostküste) unter der Leitung von Greg LoPiccolo. Das andere entsteht hier in Austin. Ihr könnt mir glauben, daß die Fans von "Underworld" von keinem dieser beiden Spiele enttäuscht sein werden.



Warren ist Autofan und fährt selbst eine bajuwarische Edelkarosse

PP: Viele "Underworld"-Fans haben den Atem angehalten, als Looking Glass Origin verlassen hat. Als du dich dann noch dazu gesellt hast, stiegen die Hoffnungen für eine Reinkarnation dieses großen Titels. Kannst du was über die Richtung erzählen, die diese Spiele einschlagen werden?

Warren: Wirklich nicht. Beide Titel befinden sich in einer sehr frühen Phase. Eines der beiden, wir nennen es "The Dark Project"... ist das nicht mysteriös?... ist ein Fantasy-Rollenspiel für einen Spieler. Höchstwahrscheinlich wird es eine Multiplayer-Komponente geben. Man kann dieses Feature heutzutage kaum weglassen, allerdings hat ein Single-Player-Spiel Vorteile beim Erzählen einer Geschichte. Wir begeben uns zurück zu unseren "Underworld"-Roots, jedoch mit einigen Änderungen. Zum einen gehen wir jetzt missionsorientierter an die Sache heran, anstelle einer großen, kontinuierlichen Welt. Es ist nicht realistisch zu erwarten, daß Spieler uns Hunderte von Stunden ihres Lebens schenken, nur um eine große, flächendeckende Welt zu erkunden. Wir werden ihnen die Welt in kleinen,

SPECTOR TEIL 2

Topdesigner bei Looking Glass?

handlichen Dosen verabreichen. Mit dem Erschaffen einer Umgebung, die auf alle Aktionen und Entscheidungen des Spielers reagiert, wollen wir weiter als die anderen Spiele dieser Art gehen. Das totale Einbeziehen des Spielers ins Programm ist eine der Schlüssel-Philosophien bei Looking Glass. Andere Firmen beschränken sich auf brutale Action und Blutvergießen. Dabei findet keinerlei Überlegung statt, die Handlungen haben keine Konsequenzen, die Welt verändert sich nicht nachhaltig durch die Aktionen des Spielers. Wir haben einen höheren Anspruch. Im "Dark Project" wird die Spielewelt von Leuten bevölkert sein, die auf jemanden, der ein Baby getötet hat anders reagieren als auf anständige Menschen. Nach dem Motto: Wer eine Katze von einem Baum rettet, gewinnt einen Freund fürs Leben. Jede Situation wird verschiedene Lösungsmöglichkeiten bieten und das *nicht*, weil wir so clevere Puzzle-Designer sind, sondern weil wir das echte Leben so echt wie möglich nachstellen wollen. Man kann an einer verschlossenen Tür vorbeikommen, indem man nach dem Schlüssel dafür sucht, indem man sie mit Waffen zu Kleinholz verarbeitet oder, indem man ein Gespräch der Wache mit ihrem Boss belauscht, aus dem offensichtlich wird, daß diese Tür von acht Uhr bis viertel nach acht immer offen steht. Während man lauscht, darf man keine lauten Geräusche machen, sonst bemerkt einen die Wache und wird einen zusammen mit seinen Freunden für den Rest des Spiels verfolgen. In 3D Realms jüngstem Spiel waren alle davon fasziniert, daß man einen Hydranten abschießen konnte, aus dem dann auch wirklich Wasser spritzt. Bei uns kann man davon ausgehen, daß alle Gegenstände auf diese Art und Weise reagieren werden, wenn der Spieler sie manipuliert. Die Reaktionen kann man entweder zu seinem Vorteil nutzen oder dadurch Benachteiligungen erfahren. Stell dir beispielsweise eine Szene vor, in der du ein wichtiges Dokument aus einer Bibliothek

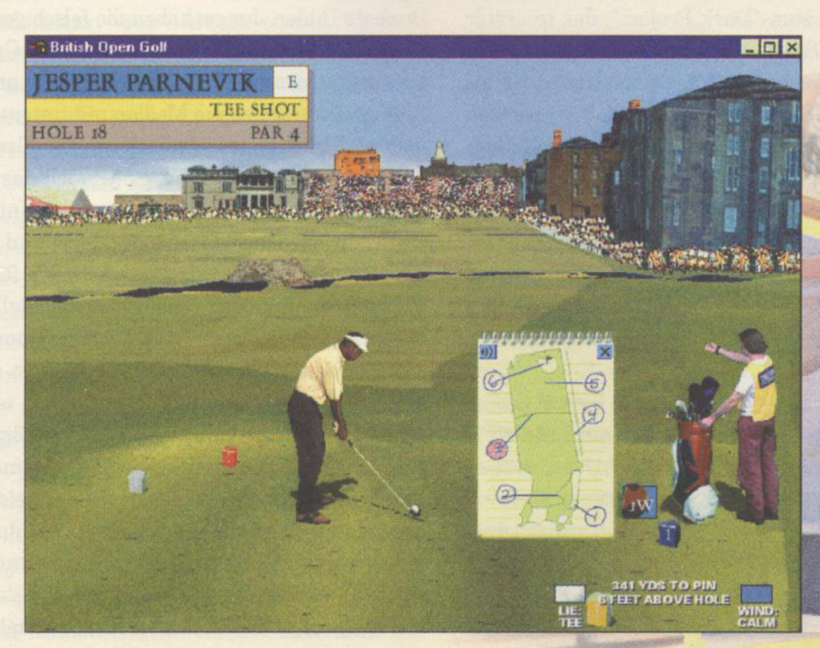


Shadowcaster (1994): Werwölfe im Dungeon

WARREN SPECTOR



Warren Spector, jetzt bei Looking Glass, wurde vor allem durch seine Tätigkeit als Producer zahlreicher Origin-Hits bekannt.



British Open Golf: Looking Glass bewahrt sich ein möglichst breites Spiele-Spektrum



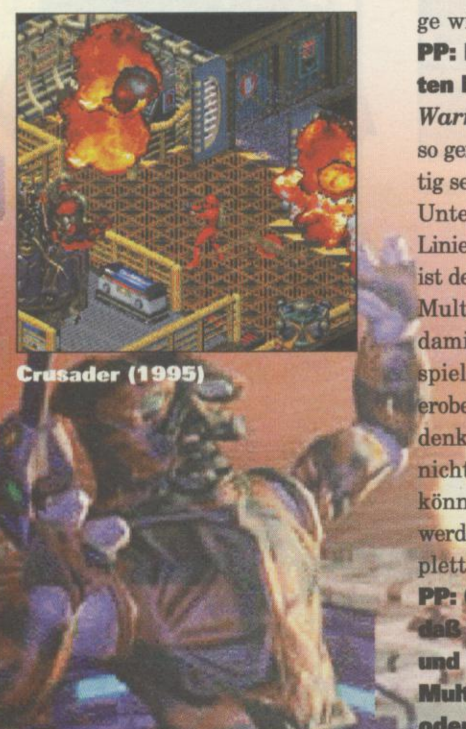
Dieser finstere Geselle wird Euch in "Dark Project" erwarten



Dieser Oger (links) wird sich in den Labyrinthen des "Dark Project" (oben) austoben



Wings Of Glory (1995)



Crusader (1995)

besorgen mußt. Dort angekommen, bemerkst du, daß ein Eis-Elemental den Ort bewacht. Aha! Das Elemental läßt sich mit Feuer schmelzen, doch die Flammen setzen eines der Bücher in der Bibliothek in Flammen, dieses wiederum entzündet einen Tisch und nach einer Weile brennt die ganze Örtlichkeit. Das Eis-Elemental mag zwar vernichtet sein, man wird sich jedoch eine andere Möglichkeit suchen müssen, um an die Informationen zu gelangen, die in dem verbrannten Dokument enthalten waren! Zusammenhänge wie diese sind nur die Spitze des Eisbergs.

PP: Dann arbeitet ihr noch an einem zweiten Rollenspiel in Austin?

Warren: Das andere Spiel? Oh Mann, ich würde so gerne darüber reden, muß jedoch sehr vorsichtig sein, was ich an Informationen preisgebe. Der Unterschied zum "Dark Project", das in erster Linie als ein Single-Player-Spiel entworfen wird, ist der, daß das Austin-Project von Grund auf als Multiplayer-Spiel designt wird. Wir werden damit nicht nur die Nummer eins der Rollenspiele werden, sondern auch das Internet erobern! (Lacht) Es bringt nichts, kleinkariert zu denken. Für das Austin-Projekt gibt es noch nicht mal einen Arbeitstitel den ich verraten könnte. Nur eines kann ich schon sagen: Wir werden technologisch wie auch erzählerisch komplett anders vorgehen als unsere Konkurrenz.

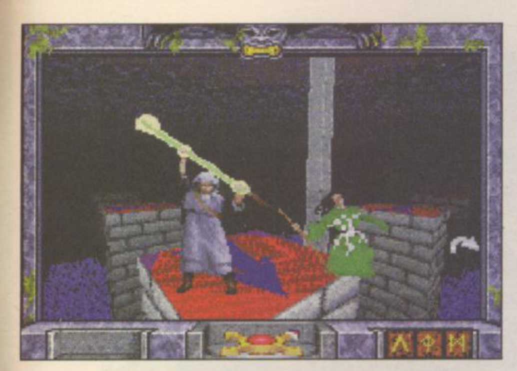
PP: Gibt es einen bestimmten Grund dafür, daß ihr getrennt voneinander ein Solo-RPG und ein Multiplayer-RPG macht? Ist dieses Multiplayer-RPG eine Art "Ultima Online" oder mehr ein Head-to-head-Kampfspiel?

Warren: Wir arbeiten nicht nur aus dem Grund an zwei verschiedenen Spielen, weil wir es mit zwei verschiedenen Präsentations-Medien, einer



So wird das Büro von "Flight Unlimited 2" (Arbeitstitel) aussehen

CD für den Handel und dem Internet zu tun haben, sondern mit zwei unterschiedlichen Medien an sich. In den frühen Tagen des Films, dachten die meisten Leute, daß es ausreichend wäre, eine Kamera vor einer Bühne aufzubauen und dann die Schauspieler agieren zu lassen. Voilá! Bewegte Bilder. Junge, haben die falsch gedacht. Bis schließlich ein Mann namens D.W. Griffith auftauchte, der erkannte, daß die Bühne und der Film zwei verschiedene Medien mit unterschiedlichen Möglichkeiten, Anforderungen, Gesetzen und Gepflogenheiten sind. So wie ich das sehe, glauben die meisten Menschen, das Internet wäre nur ein Übertragungsmedium und sollte dazu dienen, bereits existierende Spiele für eine Vielzahl von Spielern gleichzeitig zugänglich zu machen. Das ist falsch gedacht. Sie ignorieren einfach die technischen Beschränkungen dieses Mediums und kümmern sich nicht einmal darum, seine neuen Möglichkeiten zu erforschen. Sicherlich werden auch wir soviel wie möglich aus der Welt des traditionellen Rollenspiels übernehmen, doch glauben wir fest daran, daß wir einige originelle Ideen haben und es unsinnig wäre, diese beiden Medien mit ein und demselben Rollenspiel abdecken zu wollen. Ich habe kei-


Ultima Underworld 2 (1993)


Ultima VII, Teil 2, Serpent Isle (1994)

nen Zweifel daran, daß Origins "Ultima Online" sehr cool wird. Ich habe es gesehen, habe ein wenig damit herumgespielt und kenne die verantwortlichen Leute gut genug, um zu wissen, daß es die Online-Welt bewegen wird. Das bedeutet jedoch nicht, daß sie das einzig wahre Rezept erfunden haben, das den Problemen und dem Potential der Online-Rollenspiele gerecht wird. Wir werden unser Spiel auf alle Fälle anders angehen, doch ich kann jetzt auf keinen Fall weiter darauf eingehen. Ist das mysteriös genug für euch?

PP: Definitiv. Wie hilft dir deine Radio-, Fernseh-, und Film-Vergangenheit, dich von "normalen" Produzenten abzuheben?

Warren: Das ist lustig. Es gab eine Zeit – gerade als "Wing Commander" entwickelt wurde – in der es schien, daß ab jetzt in jedes Spiel Filmsequenzen eingebaut werden müßten. Ich dachte mir, "cool". Die ganzen Jahre, die ich mit dem Studieren der Filmtheorie verbracht habe, waren also nicht umsonst". Jetzt bin ich da nicht mehr so sicher wie damals. So sehr ich auch Filme liebe, und ich meine, ich *liebe* Filme wirklich, bin ich der Auffassung, daß die Filmsequenzen das Gameplay beeinträchtigen. Es ist mir egal, wie gut sie gemacht sind, wie gut die Schauspieler sind, wie gut die Regie war und wie gut sie geschnitten wurden. Entscheidend ist, daß man nicht spielt, während man sich eine Filmsequenz anschaut, doch eigentlich sollte sich alles um das Spielen drehen. Heute ist mir Interaktivität wichtiger als das lineare Erzählen einer Geschichte. Ich bin momentan ein richtiger Gegner von Filmsequenzen. Sie kosten eine Menge, sie stören das Spiel und – dieses Statement wird mich in Schwierigkeiten bringen – man kann einen höheren Genuß beim Anschauen einer Folge der Serie "Lost in Space" empfinden als beim Genuß der Filmsequenzen in "Wing Commander IV", die die besten sind, die jemals in ein Computerspiel gepackt wurden. Warum also der ganze Terz? Mittlerweile bin ich wirklich der Meinung, daß mein Background nicht mehr von Bedeutung ist.

PP: Du sagtest, daß "Flight Unlimited 2" den ersten Teil blaß aussehen lassen wird. Wodurch genau?

Warren: Die Modelle der Flugzeuge sind einfach noch überzeugender und es gibt jetzt noch mehr davon. So wird es zum Beispiel nicht mehr lediglich ein Aerobatics-Simulator sein. Man kann beispielsweise über die San Francisco Bay Area fliegen, zumindest über einen sehr großen Teil davon. Für die Darstellung des Bodengeländes könnte ich glatt sterben. Als ich mir das angesehen habe, bin ich vor Neid erblaßt.

PP: Wie bitte?

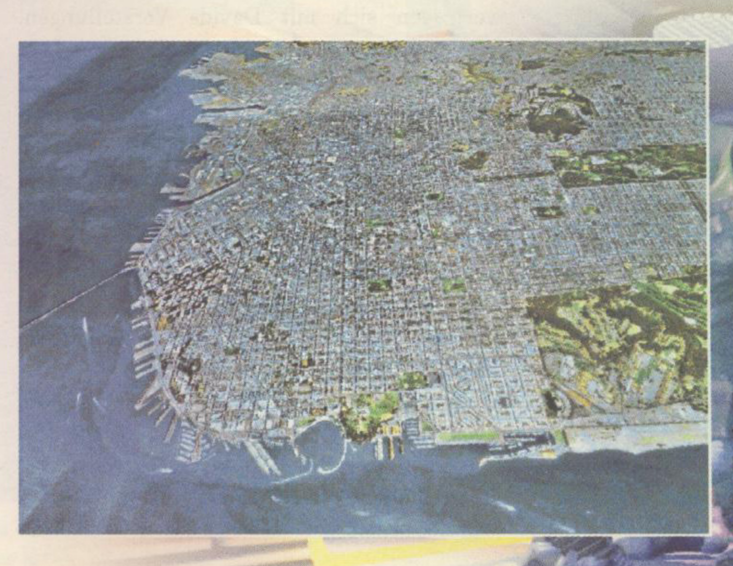
Warren: Oh, das macht wohl so keinen Sinn. Laß mich das mal erklären. Ich liebe 3D-Spiele aus der Ich-Perspektive, es ist meine Lieblingssorte von Spielen. Aber als ich "Flight 2" sah, dachte ich mir nur, daß wir nichts auch nur annähernd Realistisches mit einem First-Person-Spiel erschaffen könnten. So faszinierend "Underworld" und "System Shock" auch waren, so gut die neueren Spiele dieser Art auch aussehen mögen, sie sehen einfach verdammt nochmal nicht realistisch aus. "Flight 2" sieht realistisch aus. Kein Mist. Ich bin sicher, eines Tages wird es uns gelingen ein First-Person-Spiel zu machen, das so realistisch aussieht, aber für die nächste Zukunft halte ich das noch nicht

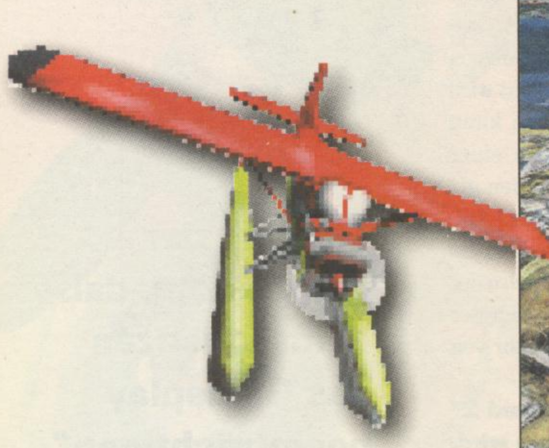
„Ich bin der Auffassung, daß Filmsequenzen das Gameplay beeinträchtigen"



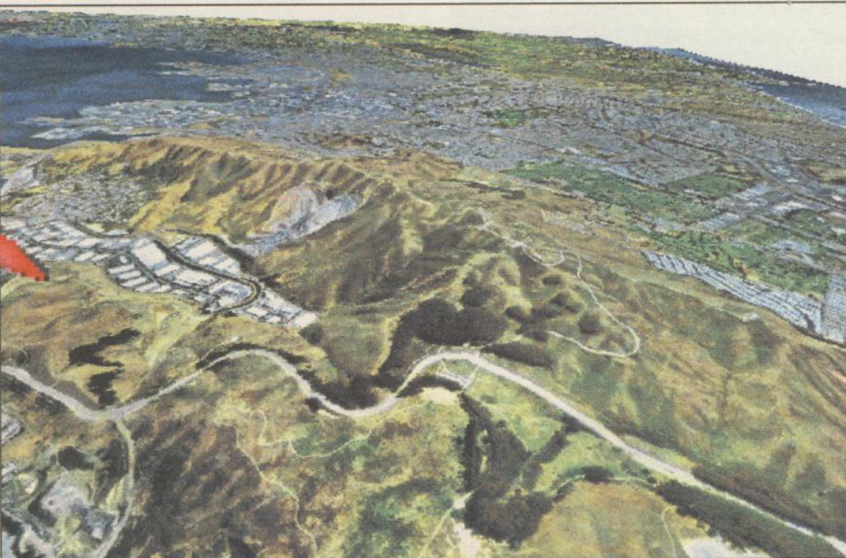
Flight Unlimited (1995)

Der Beech Baron wird durch die Lüfte von "Flight 2" gondeln

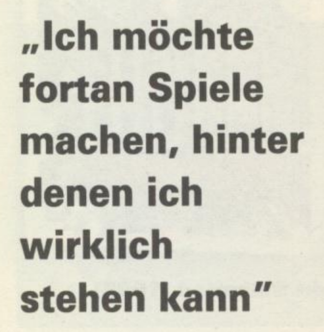

Flight Unlimited 2: Die San Francisco Bay Area im Überflug



Wird es Euch gelingen, in "Flight 2" diese Beaver sicher zu wassern?



Flight Unlimited 2: Die Landschaftsdarstellung wurde nochmals verbessert



„Ich möchte fortan Spiele machen, hinter denen ich wirklich stehen kann"



Terra Nova (1995)



für möglich. Wer schon geglaubt hat, daß "Flight Unlimited" eine ausgesprochen überzeugende Flugsimulation war, der soll erst mal den zweiten Teil abwarten.

PP: Da auch David Bradley Origin verlassen hat, spekulieren jetzt viele Leute, daß er in Zukunft etwas für Looking Glass machen würde. Du hast ihn produziert und willst dich außerdem auf Rollenspiele konzentrieren, was läge da näher...

Warren: Das halte ich für unwahrscheinlich. David ist ein brillanter Kopf mit einer einmaligen Vision was das Design von Spielen angeht, doch wenn ich ganz ehrlich bin, waren wir beide nicht immer ganz einer Meinung. Privat sind wir sehr gut miteinander ausgekommen und ich kann es kaum erwarten, wie sein nächstes Projekt aussehen wird, doch das Finden eines geeigneten Publishers ist in diesem Business kampfentscheidend. Weder Origin noch Looking Glass vertragen sich mit Davids Vorstellungen. Wenn ich zum Beispiel mit den Jungs von Looking Glass diskutiere, läuft das immer so ab: Ich sage, "Spiele sollten vor allem die Eigenschaft X besitzen". Sie sagen dann "Yeah, yeah, yeah!" Wenn ein Knabe wie Doug Church sagt, "Wir sollten ein Spiel machen, das die Eigenschaft Y besitzt", bin ich derjenige, der "Yeah!" sagt. Wir gehen in unseren Meinungen so sehr konform, daß Diskussionen problemlos ablaufen. David hat seine ganz eigenen Auffassungen. Seine Handschrift kommt bei allen Sachen, die er tut durch, sein Stil unterscheidet sich wesentlich von dem von Looking Glass. Eigentlich schade. Ein ureigener Stil rechtfertigt das Wort "Kunst" und Leute die eine eigene Auffassung haben, sind wirklich selten.



Terra Nova (1995)

PP: Du hast einmal gesagt, keiner könnte virtuelle Welten besser entstehen lassen als du. Warum hast du dich für Rollenspiel-Welten entschieden? Der Markt dafür ist zurückgegangen. Zu Zeiten von "Underworld" hattest du zwei Vorteile: die Engine und den Namen "Ultima". Worin siehst du diesmal deine Vorteile?

Warren: Merkst du was du da tust? Hör´ dir mal selbst zu. Du bist selbst Spielerin, aber du redest von zurückgehenden Marktanteilen und der Stärke von Markennamen.

PP: Da hast du recht, eigentlich sollte einem das als Spieler egal sein.

Warren: Ich habe Origin verlassen, da ich fortan Spiele machen möchte, hinter denen ich wirklich stehe und weil ich will, daß mir gerade diese von dir angesprochenen Dinge egal sein können. Du nimmst an, der Name "Ultima" half dabei, die Verkäufe von "Underworld" hochzuschrauben. Dieser Meinung bin ich nicht. Die Leute, die ein "Ultima" erwartet haben, wurden durch die Ich-Perspektive abgeschreckt, und die Leute, die ein Spiel aus der Ich-Perspektive favorisiert hätten, mußten annehmen, "Underworld" wäre ein traditionelles "Ultima". Irgendwie glaube ich, daß wir so gar keinen richtig zufrieden gestellt

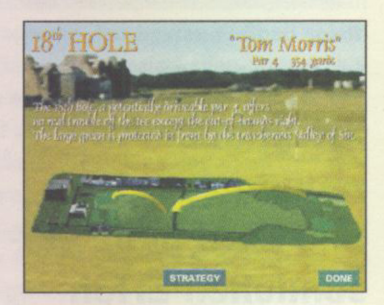
haben. Wenn wir es nur "Underworld" genannt hätten und herausgestellt , daß wir da ein ganz neues Ding anbieten – was ja der Wahrheit entspricht –, hätten wir bestimmt noch mehr verkaufen können! Mein Ziel ist es Spiele zu erschaffen, die jedermann auf der Welt spielen möchte. Und ich möchte natürlich, daß Looking Glass Unmengen an Geld macht. Einige Dinge möchte ich noch einmal klar herausstellen: Erstens, erinnerst du dich daran, als ich am Anfang dieses Interviews sagte, man sollte sich als Entwickler auf seine Stärken besinnen und schauen, daß man sich auf einem möglichst noch nicht breitgetretenen Gebiet eine Art Alleinherrschaft aufbaut? Nun, mit Ausnahme der "Ultima"-Serie passiert nicht viel auf dem Rollenspiel-Sektor. Die "Elder Scrolls"-Serie? "Hexen" und "Heretic"? Das sind zwar auch ganz nette Spiele, aber wir können das besser. Da die "Ultima"-Spiele jetzt lediglich in einem Abstand von zwei oder gar drei Jahren erscheinen, da sie immer größer und teurer werden, können wir den Sektor der Rollenspiele problemlos an uns reißen. Mit dem Golf-Sektor werden wir das lange nicht so bequem schaffen, ganz egal wie gut unser Golf-Spiel sein wird.

PP: Und zweitens?

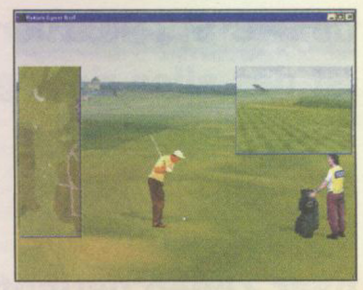
Warren: Zweitens möchte ich "Unmengen an Geld" definieren. Looking Glass wird mich zwar feuern, nachdem ich das gesagt habe, doch ich möchte betonen, daß ich nur an Spielen arbeiten möchte, die mich antörnen. Wenn dabei noch etwas Geld für Looking Glass herumkommt, soll mir das recht sein. Ich brauche keine Megahits. Glücklicherweise haben meine Spiele in der Vergangenheit respektable Verkaufszahlen erzielt und ich habe meinen Arbeitgebern den einen oder anderen Dollar verschafft. Ich habe jedoch nie einen Hit wie "Tetris" oder "Warcraft 2" produziert. "Wing Commander" und einige der "Ultimas" kamen zwar nahe heran, aber es wäre sehr unredlich von mir, dafür die Lorbeeren ernten zu wollen. Ich habe viel zu diesen Spielen beigesteuert, doch sie entstanden in erster Linie aus den Visionen von Chris Roberts und Richard Garriott. Meiner Erfahrung nach sind die Spiele, die später zu großen Erfolgen werden das Resultat der Arbeit einer einzigen Person mit einer originellen Idee und den Möglichkeiten, diese Idee dann auch zu realisieren. Chris Roberts und Richard Garriott wollten nicht von vorn herein Megahits schaffen, sie wollten Spiele machen, die sie selbst gerne spielen würden. Kein Komitee und kein Marketing-Typ hat jemals ein Hit-Spiel gemacht. Ich selbst kann kein erfolgreiches Golf-Spiel produzieren. Ich bin ein Rollenspiel-Typ, kann nichts anderes und möchte ehrlich gesagt auch nichts anderes tun. Nun, vielleicht eines Tages ein Strategie-Spiel. Glücklicherweise stimmt Looking Glass mit mir da überein, daß man mit Rollenspielen noch genug Geld machen kann, so daß sie mich und den Rest der Rollenspiel-Freaks hier bei Looking Glass wohl noch eine Weile nach unserem Gutdünken herumwerkeln lassen. Und ich denke nicht, daß wir sie enttäuschen werden.

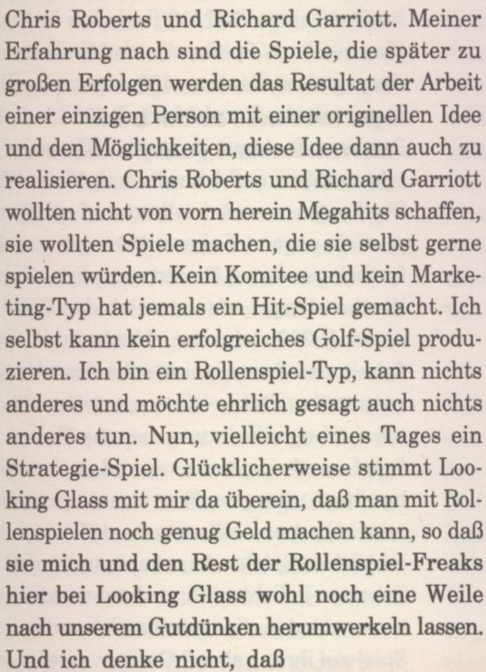
Brenda Garneau/fh


Ultima VII, Teil 2, Serpent Isle (1994)



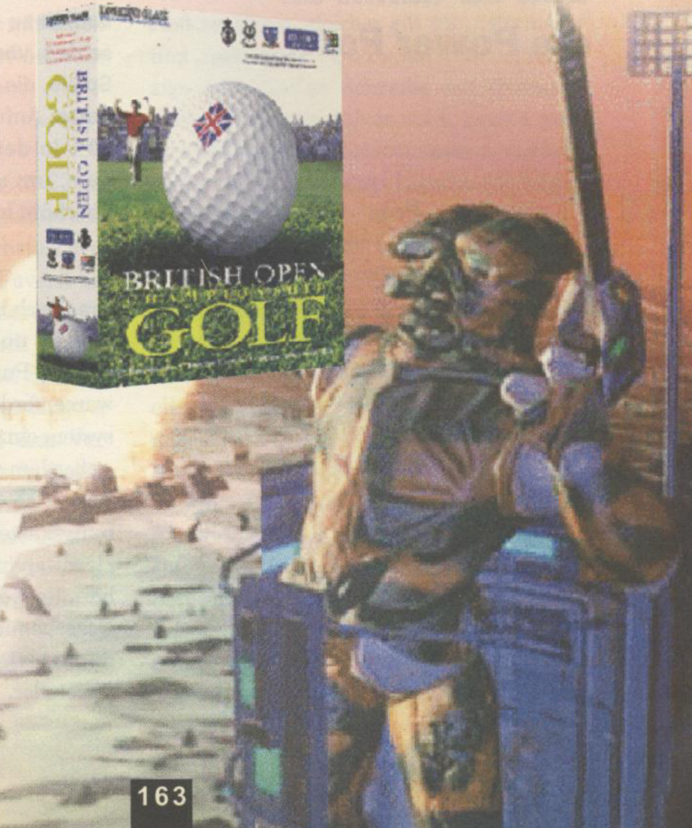
British Open Golf


British Open Golf





British Open Golf: Nicht ganz Warrens Ding, doch sieht auch er die Möglichkeit, Looking Glass in diesem Sektor groß zu machen



Power Post


Peter Steinlechner

Lob oder Tadel, Kritik oder Anregung zum Heft und Eure ganz persönlichen Erfahrungen in der Welt der PC-Spiele: Hier ist das alles richtig aufgehoben. Also schnell zur Tastatur gegriffen, ein paar Zeilen getippt und ab damit an die Power Post!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Hardware

Ich bin ein Leser der allerersten Stunde und mit Eurem Heft sehr zufrieden. Immerhin seid Ihr so objektiv wie möglich und Eure Interviews sind wirklich Spitze. Und damit bin ich schon beim nächsten Punkt. Als Besitzer eines DX2/66 finde ich in Power Play nur noch Spiele, die als Mindestanforderung einen Pentium 100 angeben, etliche sogar mit der Empfehlung P-133 bis P-166. Das kann doch nur ein großer Witz sein! Als Informatiker muß ich selbst oft Virtual-Reality-Programme schreiben und weiß, daß man die sogar auf einem 486er gut zum laufen bringen kann. Dauert natürlich ein paar Wochen länger, als wenn ich den Code für einen P-200 schreibe. Macht halt mehr Arbeit, eine bessere und schnellere Version zu erstellen. Daher ist es mir auch vollkommen unbegreiflich, wie manche Firmen ein Spiel rausbringen können, das Hardware benötigt, die gerade erstmal vorgestellt wird. Ich bezweifle stark, daß es jedem wirklichen Spieler darauf ankommt, daß die Schatten in Echtzeit berechnet werden. Viel lieber werden die meisten sicher das neue Spiel auf ihren „alten" Geräten spielen können, anstatt sich ständig neue Hardware kaufen zu müssen. Daher ein kleiner Vorschlag von mir: Ihr solltet einfach alle Spiele, die zu hohe (derzeit über P-100/3D-Karte) Anforderungen stellen, um ca. 5% - 10% in der Wertung reduzieren, je nachdem, um wieviel ein „anständiges" Maß überhöht ist.

Michael Wilck, eMail

Fragt sich nur, was denn dieses „anständige" Maß ist und nach wessen Rechner sich das richtet. Punktabzüge für allzu hohe Hardwareanforderungen gerecht in ein Wertungssystem einzubauen, ist praktisch unmöglich, außerdem warnen wir in allen eklatanten Fällen sowohl im Text als auch im Meinungskasten ausdrücklich vor ausuferndem Hardwarehunger (z.B. in dieser Ausgabe Ulli bei „Rocket Jockey). Eins stimmt leider: Ursache für nicht optimierten Programmcode sind tatsächlich meist Zeitprobleme beim Hersteller. Allerdings hat der softwaretechnische Fortschritt auch bei den Entwicklern zu deutlich schnelleren Programmen und Algorithmen geführt. Ein aktuelles Beispiel ist „MDK", vor zwei Jahren hätte wohl noch niemand einen derart schnellen Code schreiben können.

Übrigens: Spiele stellen zwar immer höhere Ansprüche an die Hardware, aber es gibt noch genug Programme, die auch auf 486ern vernünftig laufen, wie beispielsweise die meisten Adventures.

3D-Engine

Erstmal Glückwunsch: Ich lese erst seit kurzem Power Play und in dieser Zeit hat sich mein Wissen über Computerspiele ganz erheblich vervielfacht. Irgendwie schafft Ihr es, sogar komplexe Spiele und Infos noch so rüberzubringen, daß man auch als Neuling versteht, was gemeint ist. Aber eines frage ich mich doch. Ihr schreibt immer wieder etwas über 3D-Engines, und daß in diesem oder jenem Spiel eine ganz bestimmte davon benützt würde. Muß ich eigentlich wissen, was mit 3D-Engine gemeint ist?

John Schneider, Frankfurt

Eine 3D-Engine ist das Grundgerüst von jedem 3D-Spiel und sorgt dafür, daß Wände da sind, wo sie sein sollen, daß Monster da sind, wo Du überfallen wirst, oder daß Lichteffekte, Karten usw. funktionieren. Eigentlich ist es nicht weiter wichtig, was für eine 3D-Engine das Spiel verwendet, solange alles ordentlich abläuft. Trotzdem steckt hinter der Angelegenheit mehr: Ein guter Designer überlegt sich nämlich schon vor der ersten Zeile Programmcode, welche Möglichkeiten er im Spiel braucht und entwickelt dann seine eigene, speziell auf diesen Zweck zugeschnittene Engine (bzw. kauft einer anderen Firma das entsprechende Grundgerüst ab). Beispiel: Bei „Tomb Raider" wußte der Hersteller, daß es kein reines Ballerspiel wird und aufwendige Lichteffekte – wie von Raketenwerfern – unnötig sind. Also konnten die Entwickler die freigewordene Rechenzeit anderen Aufgaben zuteilen, etwa einer aufwendigen Animation der Heldin.

Erotik

In letzter Zeit kann man einen besorgniserregenden Trend in der Computerspielwerbung beobachten, den ich zunächst anhand zweier Beispiele dokumentiere. „Destruction Derby 2": Vier peitschenschwingende Dominas in hautenger Lack- und Lederbekleidung malträtieren einen vergleichsweise schmächtigen Fahrer und dessen Gefährt. "Battlecruiser 3000 AD": Mit weit gespreizten Beinen und frivoler Mimik präsentiert ein blutjunges Mädchen ein im Weltraum angesiedeltes Actionspiel. Die Pretty-Woman-Stiefel erwecken den Eindruck, daß es sich obendrein auch noch um eine „Dame" des horizontalen Gewerbes handelt. Außer diesem Schuhwerk trägt sie nur noch einen knappen BH. Ihr offensichtlich unbekleideter Unterleib wird lediglich von der Spielverpackung verdeckt. Dem Käufer wird suggeriert, daß ihm mit Erwerb der Software auch der Weg zu ihren Lenden freigemacht wird. In diesen beiden Anzeigen sehe ich nur die Spitze des Eisbergs, eine Entwicklung, deren Höhepunkt nicht zu erahnen ist. Wer kann schon sagen, welche Folgen dies alles für die psychische Entwicklung der wohl größtenteils minderjährigen Leserschaft hat? Bitte wendet jetzt nicht ein, daß Ihr für den Inhalt der abgedruckten Anzeigen nicht verantwortlich seid – Ihr würdet ja auch keine Werbung für rechtsgerichtete Parteien veröffentlichen.

Günther Kirsche, Krailling

Erstmal vielen Dank für die detaillierte Beschreibung der beiden Anzeigen. Nebenbei: Die überwiegende Mehrheit der Power-Play-Leser ist bereits in den Zwanzigern, um deren sittliche Moral müssen wir uns also keine Sorgen machen.
So leid es mir tut: Für den Inhalt der abgedruckten Anzeigen ist die Redaktion tatsächlich nicht verantwortlich. Der Vergleich mit rechtsgerichteten Parteien hinkt gewaltig: Erstens hatten wir das Problem glücklicherweise noch nicht, und zweitens gibt es für die Veröffentlichung von Anzeigen klare gesetzliche Bestimmungen. Unter die fallen die von Dir genannten Seiten nicht. Wen diese Art von Werbung stört, kann seine Ablehnung leicht zum Ausdruck bringen: Entweder mit einem Brief an den Hersteller, oder noch einfacher durch Kaufverweigerung.
Ich persönlich sehe zumindest in der „Destruction Derby"-Anzeige vor allem die ironische Note und bin ganz froh, daß die hiesigen Softwarehäuser mal witzigere Motive wählen. Jahrelang waren in englischen und amerikanischen Magazinen intelligente, lustige und spannende Anzeigen zu sehen, während die Vertriebe hierzulande das Coverartwork mit ein paar Reklamesprüchen in ihre Werbung pappten. Hoffentlich ist damit endlich Schluß.

Holmes vs. Larry

Ich will mich mal darüber auslassen, wie moderne Technik und idiotensichere Steuerung bei Adventures den Spielspaß dauerhaft kaputtmachen können. Zu Weihnachten gönnte ich mir gleich zwei Spiele: „Larry 6" aus der „Sierra Originals"-Reihe und „Sherlock Holmes 2" von Electronic Arts. „Larry 6" begeistert durch phantasievolle und tolle Grafiken und durch eine Bedienung, die genug Raum läßt, seine Phantasie spielen zu lassen, und oft auch witzige bzw. hilfreiche Fehlermeldungen zuläßt. „Sherlock Holmes 2" hingegen ist mir zu steril geraten. Außerdem ist die Grafik durch die nicht abzubrechenden Animationen quälend langsam, so daß man sich gleich zweimal überlegt, ob man mal schnell den Schauplatz wechseln will. Und die neue Bedienung schränkt den Spieler völlig ein, denn nur vom Programm vorgegebene Aktionen können ausgeführt werden, einen Standardbefehlssatz (Schaue, Benutze, Rede) gibt es nicht, auch Gegenstände können nur kombiniert oder benutzt werden, wenn das entsprechende Verb auftaucht. Fazit: Larry ist schon drei Jahre alt, die Grafik ist niedriger aufgelöst und es ist unschlagbar billig, aber er haut mit Leichtigkeit alle teuren, hochauflösenden Sherlocks dieser Welt in die Pfanne.

Kai, eMail

Deine Kritik an „Sherlock Holmes 2" hat Frank in seinem Test des Spiels bereits ausführlich geteilt. Obwohl der sechste Larry nicht gerade mein persönlicher Favorit der Serie ist (das ist neben dem Ur-Larry 1 der aktuelle siebte Teil "Yacht nach Liebe), macht er vermutlich den meisten Spielern mehr Spaß als die drögen und eher langweiligen „Holmes"-Rätseleien. Bei den Verkaufserfolgen, die viele grafisch beeindruckende, aber vom spielerischen Standpunkt aus betrachtet enttäuschende „Adventures light" wie „The Neverhood", "Timelapse", „Myst", "Obsidian" und so weiter einfahren, bleibt nur zu hoffen, daß sich irgendwann auch der Rest der Weltbevölkerung Deiner Meinung anschließt.

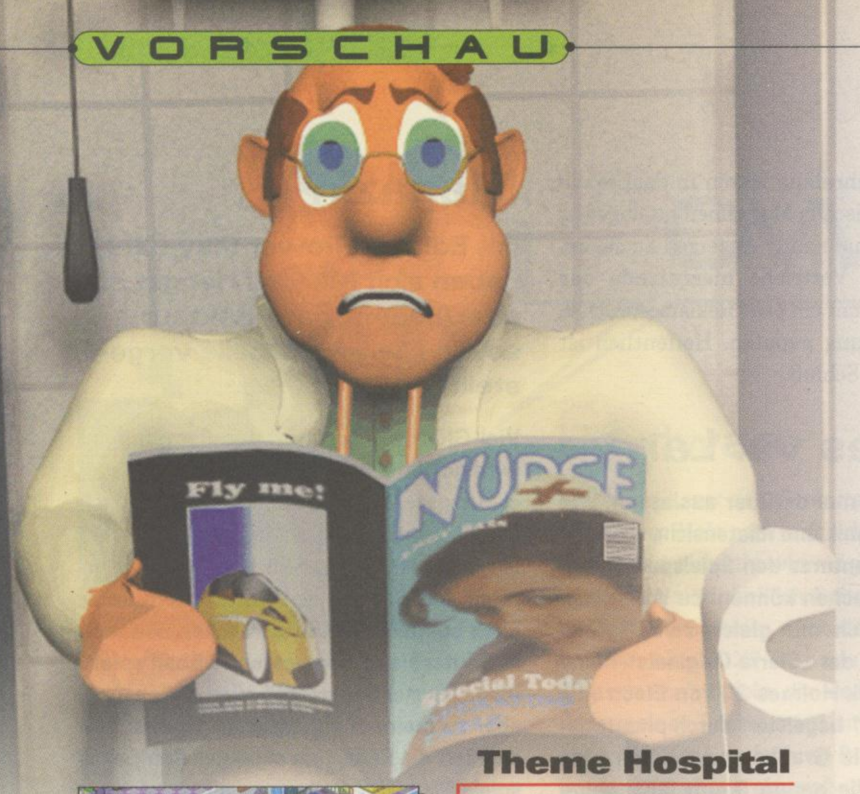
Magazin

(im Editorial Power Play 02/97 haben sich Michael Hengst als alter/neuer Chefredakteur sowie Martin Schnelle vorgestellt)

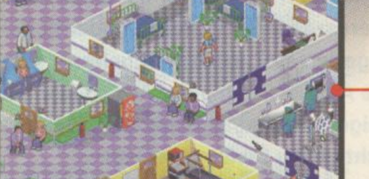
Viel Glück an Hartmut, aus dem Jungen wird nochmal was. Aber ich denke, Michael Hengst wird das ebenso phantastisch hinbekommen. Meiner Meinung nach sollte ein Mann eh niemandem sein Gewicht verraten. Martin wird den Nordlichtern unter Euch bestimmt deutlich machen, wo man in Deutschland den besten Fußball spielt. Also: „Gürtel Senkrecht" allen dreien. Nun aber zu meinem eigentlichen Thema: Wie definiert die Redaktion ein gutes Computerspiele-Magazin? Soll es vor allem informativ, interessant, lustig, lesbar oder sogar investigativ sein? Ich bitte Euch um eine ehrliche Antwort, keine der Art: „Jeder hat seine eigene Meinung, deshalb wollen wir hier nicht genau Stellung beziehen."

Bernd Hesse, Paderborn

Hartmut, Michael und Martin werden das mit dem Gürtel bestimmt irgendwie schaffen, auch wenn ich keine Ahnung habe, was Du damit eigentlich meinst. Und wo der beste Fußball in Deutschland gespielt wird, wissen wir als Münchner Redaktion eigentlich schon länger, da werden auch Martins Argumente nichts ausrichten... Was Dein eigentliches Thema betrifft: Lesbarkeit ist eine der Grundvoraussetzungen für jedes Heft am Kiosk, gleiches gilt für „informativ" und „interessant". Und wenn durch eine witzige oder lustige Schreibe ein trockener Sachverhalt attraktiver wird, kann's auch nicht schaden. Wir sehen unsere Aufgabe in erster Linie darin, dem Leser jeden Monat ein vollständiges und vor allem kompetentes Bild über die Lage der Nation und insbesondere der Computerspielewelt zu bieten: Was machen die Hersteller, welche Produkte taugen was, und in welche Richtung entwickelt sich dieses oder jenes? Und was ist mit aktueller Hardware, was geht sonst bei der modernen PC-Technologie generell vor sich? Kurz: Wir versuchen, in der großen weiten Welt der Computerspiele etwas Licht in die Finsternis zu bringen.
Damit das jetzt nicht ganz so übel nach Selbstbeweihräucherung klingt: Natürlich gelingt uns das nicht mit jeder Power Play, aber wir arbeiten hart daran und geben unser bestes.



Theme Hospital



Ist Peter Molyneux reif für eine Kur in seinem Hospital oder läßt er sich einfach nur viel Zeit, um gute Spiele hervorzubringen? Wir sezieren die Krankenhaus-Simulation.

Ecstatica 2



Andrew Spencer läßt wieder die Ellipsen tanzen: Ob sich die Neuauflage lohnt, erfahrt Ihr in unserer großen Titelstory mit ausführlichem Test.

Conquest Earth



Wer sich vorgenommen hat, „Command & Conquer" vom Echtzeit-Strategie-Thron zu stoßen, hat einiges unter Beweis zu stellen. Auf in die Schlacht!



erscheint am **19. März**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Stellvertretender Chefredakteur: Frank Heukemes (fh)
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Max Magenauer (mm), Martin Schnelle (mash), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Shiny/Interplay

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





DAS NEUE GESCHICKLICHKEITS-ACTION-SPIEL FÜR PC AUF CD-ROM
SPLITTER
222 FESSELNDE LEVEL!
BUY!
COOLER VIER-SPIELER-MODUS
SUPER-SOUND
HART, ABER GERECHT
WELTEN
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAZILLIONAIRE DELUXE
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAPITALISM DELUXE
Das Planetensystem wurde gesprengt, aber es gibt noch Leben auf jeder der einzelnen Schollen. Mit List und Geschicklichkeit kannst Du die einzelnen Bruchstücke von Feinden befreien und die Planeten wieder zusammensetzen.
Tauche ein in die Welt der unterschiedlichsten Planeten und verbringe Stunden mit dieser noch nie dagewesenen, süchtig machenden Spielidee!
Tel: 089-614 50 614
Fax 089-614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen



Komplett in Deutsch.

NEMESIS
Ein Wizardry Adventure

Das Böse, das einst eine ganze Zivilisation zerstört hat, ist zurück und hat nur ein Ziel: Vernichtung. Nur die Kraft, die von den sieben nitherianischen Talismanen ausgeht, kann den Kreuzzug der dunklen Mächte in diesem Echtzeit-Rollenspiel-Adventure auf PC CD-ROM stoppen. In den Ruinen von Nemesis beginnt ein mörderischer Wettlauf um die Relikte einer längst vergangenen Zeit. Und Sie sind mittendrin.

SIRTECH

PC CD-ROM